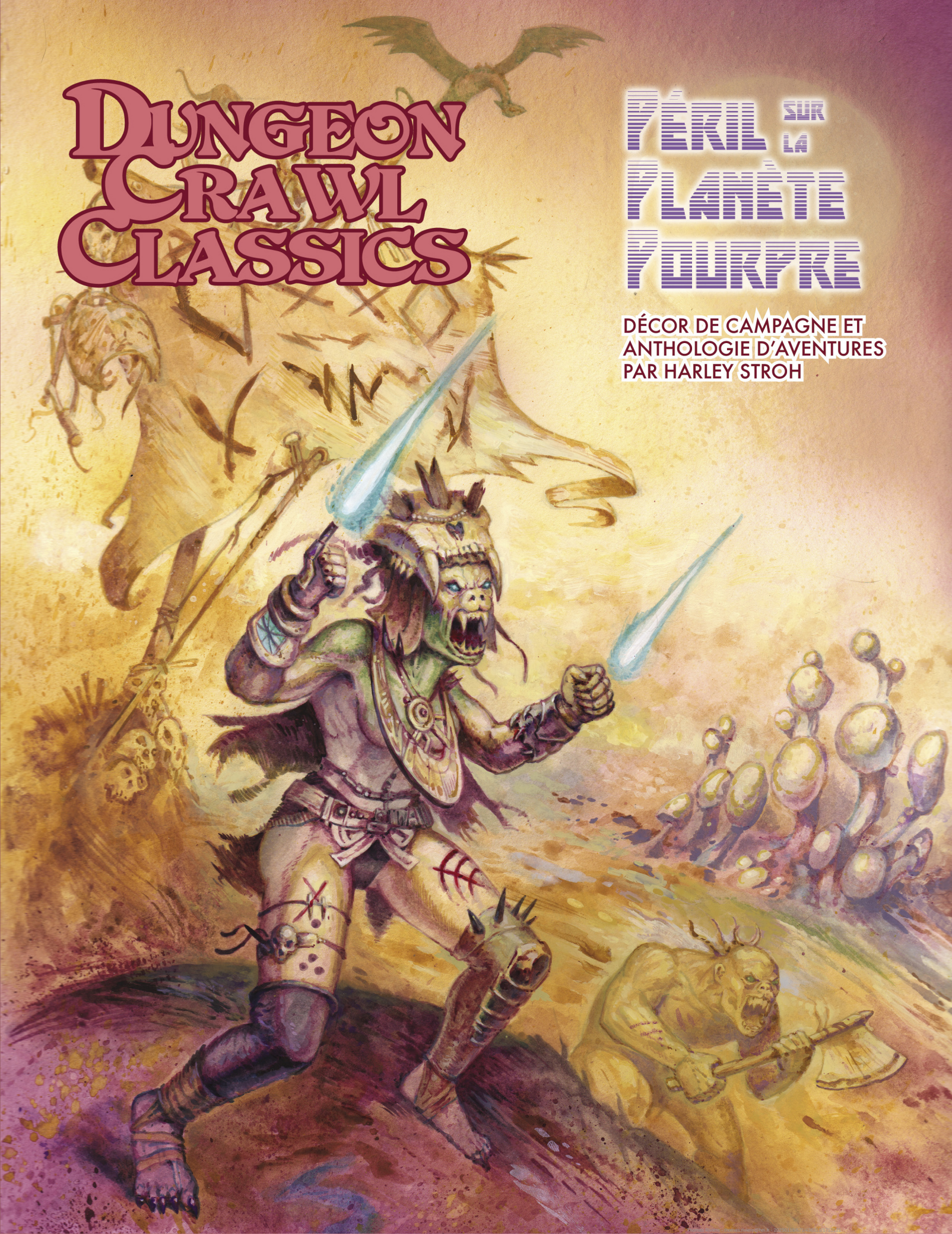
Dungeon Crawl Classics

Péril sur la Planète Pourpre

DÉCOR DE CAMPAGNE ET
ANTHOLOGIE D'AVENTURES
PAR HARLEY STROH

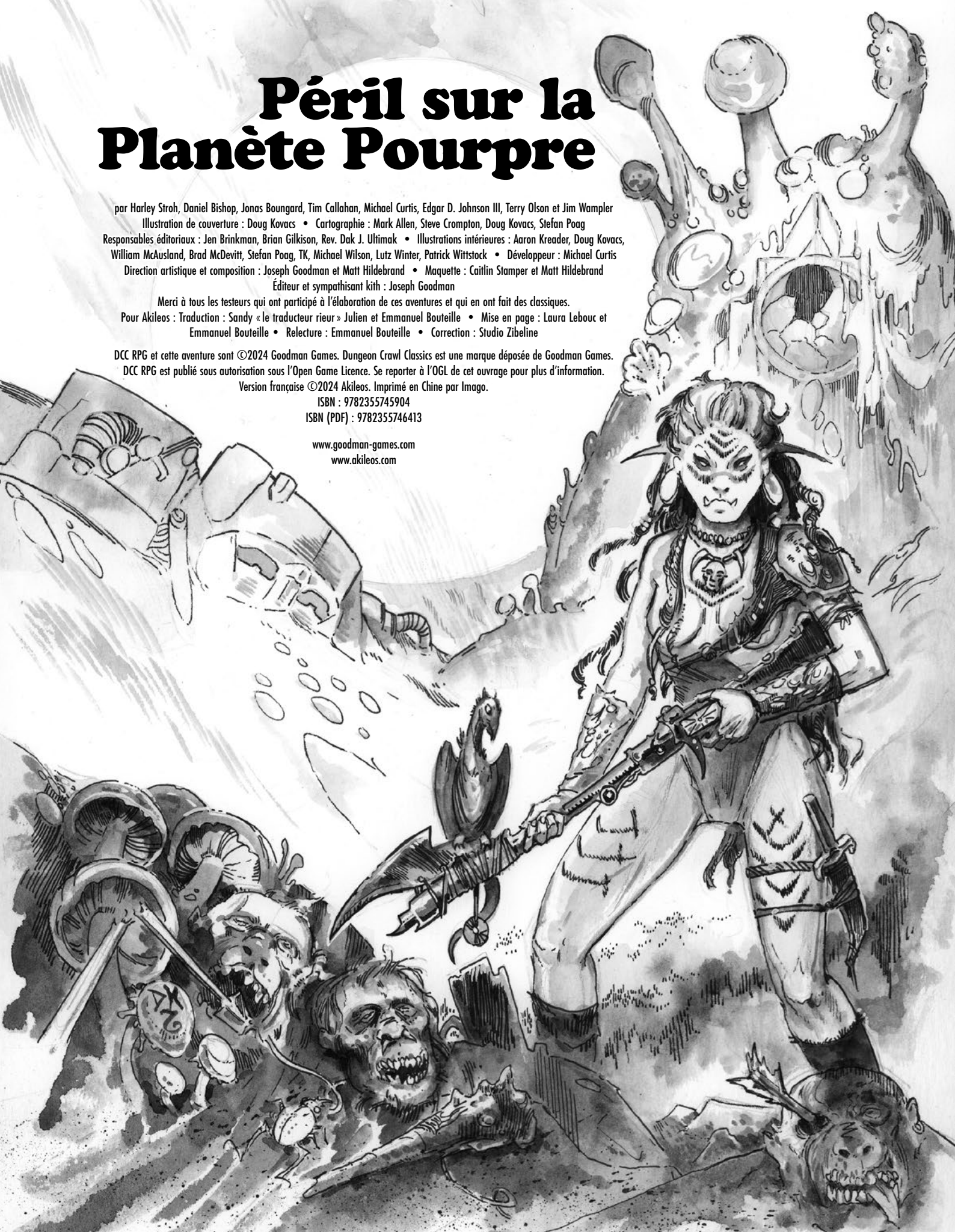


Péril sur la Planète Pourpre

par Harley Stroh, Daniel Bishop, Jonas Boungard, Tim Callahan, Michael Curtis, Edgar D. Johnson III, Terry Olson et Jim Wampler
Illustration de couverture : Doug Kovacs • Cartographie : Mark Allen, Steve Crompton, Doug Kovacs, Stefan Poag
Responsables éditoriaux : Jen Brinkman, Brian Gilkison, Rev. Dak J. Ultimak • Illustrations intérieures : Aaron Kreader, Doug Kovacs, William McAusland, Brad McDevitt, Stefan Poag, TK, Michael Wilson, Lutz Winter, Patrick Wittstock • Développeur : Michael Curtis
Direction artistique et composition : Joseph Goodman et Matt Hildebrand • Maquette : Caitlin Stamper et Matt Hildebrand
Éditeur et sympathisant kith : Joseph Goodman
Merci à tous les testeurs qui ont participé à l'élaboration de ces aventures et qui en ont fait des classiques.
Pour Akileos : Traduction : Sandy « le traducteur rieur » Julien et Emmanuel Bouteille • Mise en page : Laura Lebouc et Emmanuel Bouteille • Relecture : Emmanuel Bouteille • Correction : Studio Zibeline

DCC RPG et cette aventure sont ©2024 Goodman Games. Dungeon Crawl Classics est une marque déposée de Goodman Games.
DCC RPG est publié sous autorisation sous l'Open Game Licence. Se reporter à l'OGL de cet ouvrage pour plus d'information.
Version française ©2024 Akileos. Imprimé en Chine par Imago.
ISBN : 9782355745904
ISBN (PDF) : 9782355746413

www.goodman-games.com
www.akileos.com



PÉRIL SUR LA PLANÈTE POURPRE
Page 4

LIVRET D'AIDES DE JEU
Page 38

LES TOMBEAUX OUBLIÉS DES ANCIENS
Page 44

LE COMPAGNON DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 70

ÉVASION DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 136
LES BRETTEURS ARTIFICIELS DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 158
LES MAITRES DU CIEL DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 172
LE RÉVEIL DU ROCHER
Page 149
INVASION DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 212
LES PIONS HUMAINS DE LA PLANÈTE POURPRE
Page 190
GLOSSO-GRAPHIE D'YTHOTH
Page 224
ANNEXES
Page 248
SP 24

PÉRIL SUR LA PLANÈTE POURPRE

«Projetés sur un monde distant et piégés sous les rayons d'un soleil délétère… Y a-t-il un espoir de survie sur la Planète Pourpre ?»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

JKC
2014

PÉRIL SUR LA PLANÈTE POURPRE

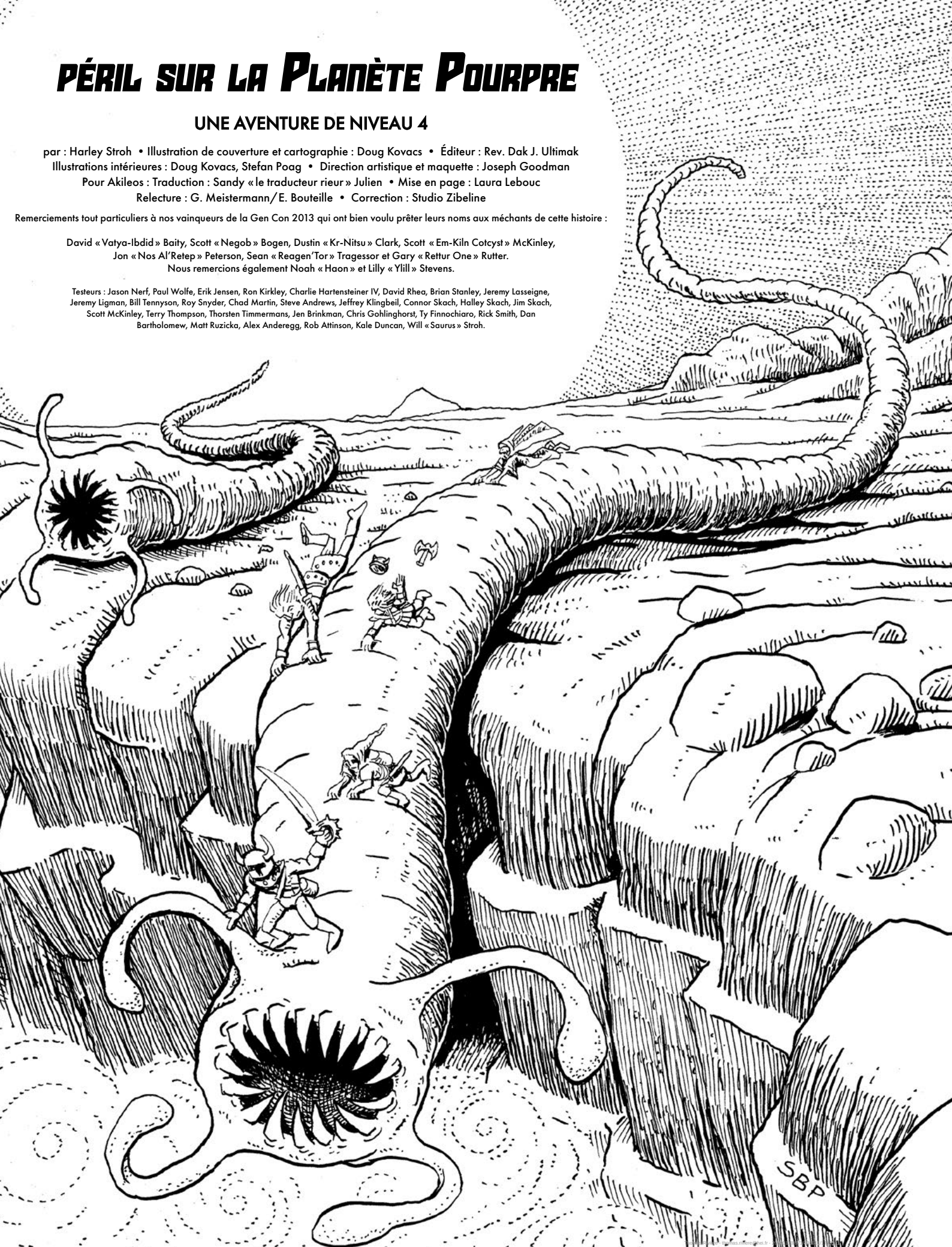
UNE AVENTURE DE NIVEAU 4

par : Harley Stroh • Illustration de couverture et cartographie : Doug Kovacs • Éditeur : Rev. Dak J. Ultimak
Illustrations intérieures : Doug Kovacs, Stefan Poag • Direction artistique et maquette : Joseph Goodman
Pour Akileos : Traduction : Sandy « le traducteur rieur » Julien • Mise en page : Laura Lebouc
Relecture : G. Meistermann/E. Bouteille • Correction : Studio Zibeline

Remerciements tout particuliers à nos vainqueurs de la Gen Con 2013 qui ont bien voulu prêter leurs noms aux méchants de cette histoire :

David « Vatya-Ibdid » Baity, Scott « Negob » Bogen, Dustin « Kr-Nitsu » Clark, Scott « Em-Kiln Cotcyst » McKinley, Jon « Nos Al'Retep » Peterson, Sean « Reagen'Tor » Tragessor et Gary « Rettur One » Rutter.
Nous remercions également Noah « Haon » et Lilly « Ylill » Stevens.

Testeurs : Jason Nerf, Paul Wolfe, Erik Jensen, Ron Kirkley, Charlie Hartensteiner IV, David Rhea, Brian Stanley, Jeremy Lasseigne, Jeremy Ligman, Bill Tennyson, Roy Snyder, Chad Martin, Steve Andrews, Jeffrey Klingbeil, Connor Skach, Halley Skach, Jim Skach, Scott McKinley, Terry Thompson, Thorsten Timmermans, Jen Brinkman, Chris Gohlinghorst, Ty Finnochiaro, Rick Smith, Dan Bartholomew, Matt Ruzicka, Alex Anderegg, Rob Attinson, Kale Duncan, Will « Saurus » Stroh.



INTRODUCTION

Vous vous rappelez le bon vieux temps, avec les aventures sous terre, des PNJ qui étaient là pour se faire trucider et un scénario qui se finissait systématiquement par un combat contre un dragon au 20e niveau ? Eh bien, ce temps-là est de retour. Dans les aventures de *Dungeon Crawl Classics*, on ne perd pas de temps à débiter de longs discours, à présenter un décor bizarre ou à vous imposer des PNJ destinés à autre chose qu'à vous tomber sur le râble. Chaque aventure est une expédition 100 % à l'ancienne, avec les monstres que vous connaissez, les pièges dont vous vous souvenez encore, et les portes secrètes qui doivent bien se cacher ici ou là.

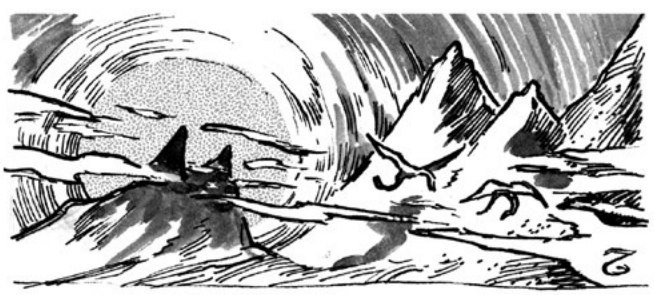
Dans *Péril sur la Planète Pourpre*, les personnages sont projetés sur un monde extravagant à l'autre bout du cosmos. Sous la lumière d'un soleil délétère, abandonnés à leur sort, ils dépendent autant de leur vivacité d'esprit que de celle de leur lame s'ils veulent en réchapper, car même la plus robuste cotte de mailles ne saurait les protéger éternellement des assauts d'une sauvage horde extraterrestre.

Péril est une exploration de carte à hexagones sur des dizaines de lieues pleines de monstres féroces, ponctuée de rencontres localisées. Le Juge devra sans doute laisser aux PJ au moins deux séances de jeu pour venir à bout des énigmes de la Planète Pourpre. Il peut, s'il le désire, les développer pour obtenir un décor de campagne complet où ils pourront revenir à maintes reprises.

Mais d'abord, il faut s'assurer qu'ils s'en échappent : pour regagner leur monde, ils doivent obtenir une des trois pierres de jade et activer le portail qui leur permettra de traverser le temps et l'espace. Sur leur trajet, à travers des centaines de kilomètres de désert extraterrestre, se dressent les prédateurs de la Planète Pourpre, de meurtrières jungles fongiques et des milliers d'hommes-bêtes sauvages bien décidés à les massacrer.

Le premier défi à relever consiste à survivre sur une planète étrangère et dangereuse. Le Juge peut s'attendre à voir les PJ adopter toutes sortes de solutions astucieuses pour triompher de ces périls. Lors des parties-tests, certains sont devenus les seigneurs de hordes d'hommes-bêtes (allant même jusqu'à se livrer bataille entre eux), tandis que d'autres ont déployé de grands efforts (et échoué pour certains) afin de se tailler un chemin jusqu'à la victoire.

Deuxièmement, les PJ doivent localiser et se procurer une des légendaires pierres de jade. Elles sont nécessaires pour activer le portail de la pyramide des anciens et rentrer chez soi sain et sauf. Mais si les *fragments* de jade néphrite abondent, les pierres intactes, elles, s'avèrent extrêmement rares. Il n'en reste actuellement que trois sur le plateau : la première, à l'abri du camp fortifié de la maison Cotcyst, la deuxième, dissimulée dans la citadelle de suie volante de la maison Reagen Tor, et la dernière, incrustée dans le front de la mère orm funeste, Vatya-Ibdid.



RÉSUMÉ DES ÉLÉMENTS DE L'INTRIGUE

Péril sur la Planète Pourpre se déroule sur une planète aux caractéristiques bien particulières. Voici les éléments d'intrigue à garder en mémoire durant l'exploration des PJ.

- Les PJ ne peuvent regagner leurs pénates qu'en ramenant une pierre de jade néphrite intacte *ou* 25 fragments de jade à la pyramide des anciens (zone A-1, page 12).
- Il n'existe que trois pierres de jade *complètes* : une dans la forteresse de la maison Cotcyst (zone B-5g, page 30), une dans la citadelle de suie de la maison Reagen'Tor (zone C-3, page 34) et une enchâssée dans le front de la mère orm funeste Vatya-Ibdid (zone D, page 35).
- Des *éclats* de jade (différents des trois pierres *intactes*) servent à alimenter diverses reliques de jadis. On peut aussi s'en servir pour recourir au brûlesort (cf. page 11). On trouve des fragments de jade dans les nids de gribb (zone 1-1, page 23), dans la demeure fortifiée de la maison Cotcyst (zone B-4, page 28), dans les cairns des héros kiths des Sommets des Ancêtres ou aux mains de puissants seigneurs de guerre et de leurs champions.
- Les personnages qui se procurent une pierre de jade intacte sont poursuivis par les vers des Désolations qui en flairent l'énergie (cf. page 11).
- Les anciennes reliques comprennent des objets tels que des torches à plasma, des pistolets à rayon et des skiffs antigravité (cf. page 17).
- Une fois alimentée, une relique ne peut être activée qu'en pressant la séquence de runes adéquate (cf. annexe A, page 36).
- La Planète Pourpre abrite les membres d'une race barbare et belliqueuse appelée les kiths (cf. page 8). Leurs champions et leurs seigneurs de guerre servent des « Hauts-Maîtres ». Il existe deux clans kiths : la maison Cotcyst et la maison Reagen'Tor (cf. page 10).
- La faune monstrueuse de la Planète Pourpre comprend, par exemple, les streklions hérissés de piquants (page 23), les gribbs, des reptiles volants (page 19) et d'énormes vers connus sous le nom d'orms funestes (page 18).
- L'étrange soleil mourant de la Planète Pourpre sape 1d3 points d'Endurance par jour d'activité (cf. page 11).
- Des forêts de champignons couvrent le plateau. Tous ont des effets insolites et variés. Certains permettent de contrer les effets néfastes du soleil délétère (cf. page 14).

AMORCES D'AVENTURE

Transporter les PJ sur d'autres mondes représente un véritable défi pour n'importe quel Juge. Et dans un jeu où l'intérêt des joueurs repose sur leur capacité à être maîtres des actions de leurs personnages, se contenter de jeter le groupe à travers un portail risque de ne pas passer.

Cela dit, la jurisprudence de l'annexe N est claire : dans la fiction, des personnages se retrouvent régulièrement projetés dans une myriade de mondes différents où ils arrivent bien déterminés à affronter de nouvelles aventures. Si cette description colle à vos joueurs, félicitations ! La prochaine fois qu'un sortilège devient incontrôlable, qu'une idole impie explose entre les mains d'un voleur à court de chance ou qu'un puits sans fond s'ouvre sous les pieds des guerriers, rendez-vous directement au Départ des joueurs et partez à l'aventure sans tarder. Pour ceux d'entre nous qui ont besoin d'une raison plus logique de se rendre du point A au point B, il est possible d'adapter l'amorce d'aventure qui suit à votre campagne :

- Les pierres de jade néphrite représentent une source d'énergie phénoménale pour les mages, les elfes et leurs semblables (cf. ci-dessous). Qu'ils l'aient découvert grâce à leurs propres recherches ou partent à l'instigation d'un roi-sorcier, les PJ se mettent en quête de ces joyaux légendaires. Variante : un patron offre à un PJ mage de lui enseigner un sort oublié mais exige une pierre de jade en échange.

LES KITHS

Autrefois apparentés aux humains, les kiths ont dégénéré après des millénaires de consanguinité et d'expériences étranges sous le soleil délétère. Bien qu'ils mesurent plus de 1,80 m, leurs larges épaules et leur ventre rond leur donnent l'apparence de brutes trapues. Ils ont la peau pâle et des yeux qui varient entre le bleu clair et le blanc d'os, tandis que leurs cheveux présentent la plupart du temps une couleur blanche ou jaune malsaine. Rappelant un peu les ours, les kiths sont incroyablement rapides et bien plus forts que la plupart des humains. Ils s'ornent la peau de teintures colorées distillées à partir des étranges champignons du plateau. Ces tatouages qui chroniquent leur vie tout entière sont également censés les protéger contre les esprits malfaisants.

Les kiths portent en guise de vêtement les peaux tannées de leurs adversaires. Ils les fixent à l'aide d'oreilles et de doigts putréfiés, abjects trophées arrachés à l'ennemi. La plupart manient des lances à pointe de pierre et des casse-têtes, mais certains champions et seigneurs de guerre se servent de reliques sacrées glanées sur les champs de bataille du haut plateau.

L'activation des reliques nécessite des rites sacrés connus de quelques initiés seulement, et que les kiths ne partagent jamais avec les étrangers. Quand un sort de *charme* ou un enchantement de ce genre force un kith à révéler ses secrets, il montre aux PJ une séquence de panneaux (comme indiqué dans l'annexe A) ainsi que des gestes et actes obtus et inutiles, spécifiques à chaque objet. *Fais face aux montagnes et plaque le front contre le sol jusqu'à ce que l'astre crépusculaire se lève. Sanctifie tes mains dans le sang de tes adversaires puis touche la première rune sacrée.*

Les kiths se divisent en deux clans rivaux. Bien qu'impossible à distinguer physiquement, chaque faction considère l'autre comme une horde d'animaux sous-humains tout juste bons à être massacrés. Les deux clans se livrent une guerre éternelle, pour des ressources qui disparaissent comme peau de chagrin sous la lumière du soleil mourant. Nul ne se rappelle l'époque qui a précédé la guerre, et toute notion de valeur et de dignité provient du conflit chez les kiths. Bien que tout prouve le contraire, chaque guerrier croit qu'en se distinguant au combat, il accédera au cercle des Hauts-Maîtres.

Pour tenter de communiquer avec les kiths, le plus simple consiste à lancer *compréhension des langues*. Sinon, les mages et les voleurs peuvent tenter de discerner des motifs récurrents au milieu des grognements gutturaux et des aboiements rauques. Au prix d'un test d'Intelligence (mages) ou de *lire des langues inconnues* (voleurs) DD 20, le PJ peut communiquer des notions simples au kith : le Juge devrait autoriser le joueur qui interprète son personnage à ne « parler » que par mots d'une seule syllabe. Les autres personnages (et leurs joueurs) peuvent bien sûr proposer des suggestions au porte-parole du groupe, mais seul celui qui a réussi le test parvient à saisir ce que dit le kith ou à s'en faire comprendre. Si toutes ces stratégies échouent, les PJ en sont réduits à communiquer par gestes. Nous encourageons le Juge à faire interpréter ces tentatives en direct par les joueurs.

Les personnages-joueurs semblent si étranges aux kiths qu'ils n'entrent dans aucun cadre et ne correspondent à aucune référence culturelle. Au début, ils ne sont perçus ni comme des amis ni comme des ennemis. Tant qu'ils n'attaquent pas le clan et s'abstiennent d'en enfreindre les tabous, le clan n'a ni besoin ni désir d'interagir avec le groupe. Si les PJ se battent aux côtés du clan (ou contre lui), ils s'insèrent dans son cadre référentiel en tant qu'alliés (« kiths ») ou que monstres inhumains (« non-kiths »).

Des pillards, champions et seigneurs de guerre kiths apparaissent tout au long de l'aventure. Le Juge est encouragé à faire une copie des informations qui suivent pour s'y référer facilement. La description des reliques antiques figure dans l'annexe A. Les champions et seigneurs de guerre se distinguent des pillards kiths ordinaires à la fois par leur apparence et leur équipement. Tirez une fois dans chaque colonne de la table des traits des kiths (cf. page 9) à chaque fois que le groupe en croise un.

Pillard : Init +0 ; Att casse-tête de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable.

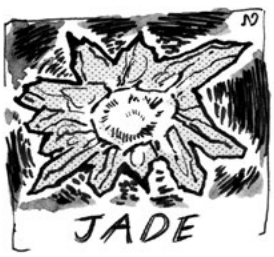
Champion : Init +2 ; Att casse-tête de fer +4 corps à corps (1d4+4) ou lance +0 distance (1d8+4) ; CA 13 ; DV 3d12+6 ; PV 24 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : 25 % de chances d'avoir une torche à plasma (+4 corps à corps, 1d12 points de dégâts) avec 1d5 charges ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL Variable.

Seigneur de guerre : Init +1 ; Att épée +4 corps à corps (1d8+4) ou lance +0 distance (1d8+4) ; CA 15 ; DV 4d12+6 ; PV 30 ; Mvt 7,5 m ; Act 2d20 ; AS : 25 % de chances d'avoir un rayon de la mort (+2 distance, 1d5 points de dégâts + jet de Vigueur DD 10 pour éviter la désintégration) avec 1d10 charges ; JS Vig +3, Réf +0, Vol +3 ; AL Variable.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

TRAITS DES KITHS

1d20	Caractéristique	Équipement
1	Couvert de cicatrices rituelles de la tête aux pieds	1d3 fragments de jade
2	Antique bras bionique (+2 aux dégâts de corps à corps)	Dague de silex rituelle
3	Géant (+1d12 PV et +2 aux dégâts)	Cape en peau de gribb
4	Aveugle d'un œil	Ceinture de têtes réduites de kiths
5	Deuxième tête vestigiale à l'épaule : incapable de parler mais suit les PJ des yeux	Pierre à aiguiser
6	Bras très longs qui pendent au sol	1d4 fragments de jade
7	Lame remplaçant un avant-bras	Ceinture formée de pointes de lance
8	Cheveux bleus coupés en crête de punk	Casque laqué fabriqué à partir du crâne d'un petit orm funeste
9	Peau écorchée le long du dos et tendue pour former des « ailes » sur une structure d'os taillés	Bouclier en peau d'orm funeste
10	Moignon de cuivre à la place du bas de la jambe (-1,5 m en vitesse)	2 outres de lait de champignon
11	Accompagné d'un gribb de chasse dressé	1d5 fragments de jade
12	Albinos	3 champignons estes séchés
13	Cheveux coiffés en tresses serrées attachées par des os de gribb	Collier de crânes de gribbs
14	Masse de tissu cicatriciel à la place du nez	Plastron en orm funeste
15	Énorme et obèse (-3 m en vitesse, +3 aux dégâts)	1d6 fragments de jade
16	Maigre, expression hallucinée (-1d5 PV, +2 à la CA)	Antiques brassards de cuivre
17	Privé de paupières, de lèvres et d'oreilles	Cor sculpté dans un os d'orm funeste
18	Complètement glabre	1d7 fragments de jade
19	Accompagné de deux streklions dressés	1 champignon ythothien séché
20	Tirez deux fois sur cette table	Tirez deux fois sur cette table



TABOUS ET CROYANCES DES KITHS

Les non-kiths sont des animaux dépourvus de conscience et animés par des esprits du mal.

En se distinguant au combat, on accède au cercle des Maîtres.

Seul celui qui l'a tué peut piller ou récupérer le corps d'un ennemi abattu.

Manger la chair des victimes garantit que leurs esprits maléfiques ne reviendront pas.

Les non-kiths ne doivent pas être autorisés à accéder aux Sommets des Ancêtres.

Les non-kiths ne doivent pas être autorisés à escalader le sommet de l'empereur (départ des joueurs et zones A-1 et A-2).

Les kiths tués doivent être offerts aux gribbs qui nichent dans les Sommets des Ancêtres afin de renaître.

Enfreindre un tabou est puni de mort.

LES HAUTS-MAÎTRES

Alors que les kiths sombraient dans la barbarie sous le soleil mourant, leurs rois et reines mages cherchèrent à tout prix à échapper à ce sort. En recourant à des techniques secrètes ainsi qu'à d'étranges expériences, les régents immortels s'affranchirent de leur enveloppe mortelle et des effets du soleil délétère. Ils conservèrent ainsi leur intelligence et leur culture évoluée.

Contrairement aux kiths bestiaux, les Hauts-Maîtres ressemblent à de séduisants humains. Les hommes sont grands et beaux, avec des traits bien ciselés et de larges épaules. Les femmes sont gracieuses, souples et dotées d'une beauté troublante, surnaturelle. Les deux sexes se comportent comme des prédateurs antiques, de véritables serpents ; même lorsqu'ils affectent la gaieté ou la bienveillance, leurs attitudes forcées ne trompent personne.

Chaque lignée royale échappa à la mort grâce à une technique différente, qui exerça une influence sur les buts de sa famille et l'apparence physique de ses membres. Tous ont plus ou moins succombé à la démence, comme vous le verrez dans leurs zones de rencontre.

Chaque Haut-Maître est une créature unique dont le profil figure dans sa zone de rencontre. Toutefois, les PJ peuvent aussi croiser une bande de réfugiés kiths dirigés par un maître renégat. Dans ce cas, servez-vous de ce profil comme point de départ :

Haut-Maître générique : Init +0 ; Att torche à plasma +0 corps à corps (1d12) ou rayon de la mort +2 distance (1d5 + jet de Vigueur DD 10 pour éviter la désintégration) ; CA 15 ; DV 5d10 ; PV 25 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; JS Vig -1, Réf +2, Vol +5 ; AL Variable.

LES CLANS KITHS

Maison Cotcyst : Les membres de la martiale maison Cotcyst ont échappé aux effets du soleil mourant en transférant leurs cerveaux dans des bocaux de stase qu'ils ont ensuite placé sur des corps d'androïdes. Les champs de stase et les androïdes sont alimentés par des fragments de jade : c'est donc la dépendance de la maison envers ces pierres qui explique sa campagne de conquête.

Des deux clans, celui des Cotcyst est le mieux organisé. Les maîtres y exigent une obéissance absolue de la part de leurs kiths, dispensant chaque jour des châtiments corporels. Ils ont théâtralisé les mortifications rituelles, tous les pillards venant assister à l'effusion de sang. Toute pensée individuelle, tout refus d'obéir aux ordres (même s'il procède d'une volonté de servir la maison) entraînent une punition. Par conséquent, les kiths la servent avec une obstination tenace, refusant d'agir sauf sur ordre de leurs supérieurs.

La guerre permanente a laminé l'effectif de pillards de la maison et les force à recourir à d'antiques armes pour résister au combat face à un ennemi supérieur en nombre. Ils arrachent ces victoires coûteuses en puisant dans leurs réserves de précieux fragments de jade, ce qui pousse les seigneurs de guerre à se livrer à des tentatives plus audacieuses encore pour conquérir le plateau.

Maison Reagen'Tor : La maison Reagen'Tor a obtenu l'immortalité en enregistrant ses pensées (sinon ses esprits) dans des cellules de mémoire carbonique. À tous égards, ses membres n'existent plus désormais que sous forme de nuages de suie noire. Les héritiers de la maison demeurent capables d'adopter diverses formes physiques, y compris celles qu'ils avaient de leur vivant, mais au prix d'énormes efforts mentaux.

Leur ville est régie par deux Hauts-Maîtres : Haon et sa fille Ylill. Tandis qu'Haon espère se divertir en jouant avec les PJ, Ylill n'a qu'une idée : s'échapper d'ici. Elle attire les PJ en ville dans l'espoir qu'ils mettent un terme à la tyrannie d'Haon.

Son père fera bien sûr tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher les PJ de contacter Ylill. À l'insu de cette dernière (mais pas de son père), ni l'un ni l'autre ne peuvent survivre hors de la ville.

La maison dirige sa troupe dévouée depuis une ziggourat fumante transportée sur le dos d'une armée de pillards. Lorsqu'elles doivent prendre une forme physique, les personnalités du nuage adoptent la forme d'un château d'un noir d'encre dans les volutes sombres qui s'échappent de la ziggourat, tandis que leur porte-parole se présente comme un humain à la peau d'ébène.

Les maîtres du clan ont échappé à la descente de leur peuple dans la barbarie, mais pas sans contrepartie. Les Reagen'Tor sont « figés » dans le temps, incapables d'apprendre ou de s'adapter à des situations changeantes. Ils n'existent que comme souvenirs, chaque nouvelle expérience s'effaçant de leur psyché du jour au lendemain. Aux yeux des PJ, ces héritiers semblent rêveurs, faciles à distraire et peu intéressés par le présent.

Incapables de réagir aux stratégies évolutives de l'ennemi, les membres du clan font circuler leur ziggourat sur le plateau, stupéfaits chaque matin devant le lever du soleil mourant comme s'ils le voyaient pour la première fois.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

JADE NÉPHRITE

Les pierres vertes de jade néphrite, source d'une phénoménale énergie magique, sont au cœur de cette aventure. On les trouve sous deux formes : fragments ou pierres précieuses.

Les fragments de jade sont de minces éclats de 7,5 à 15 cm de long qui servent à alimenter les reliques de jadis. Un seul d'entre eux peut transmettre l'équivalent de 1d10 charges à n'importe quelle relique mineure. Un éclat peut également alimenter une fois le brûlesort en ajoutant 1d10 au test d'incantation. Chaque utilisation épuise le fragment et le réduit en cendres.

Les véritables pierres de jade sont des cristaux semblables à du quartz, de la taille d'un gros melon. En les brisant, on obtient 1d100 + 50 éclats. Tenter de recourir au brûlesort avec une pierre de jade expose l'utilisateur à une quantité excessive d'énergie arcanique : au lieu d'un test d'incantation, il doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour éviter de subir 1d3 corruptions majeures. En cas de réussite, l'incantateur lance le sort avec le plus haut résultat possible.

Utiliser une pierre de jade de cette façon l'épuise entièrement : sa surface se lézarde en toile d'araignée, et la lumière qui l'habite diminue puis s'éteint.

Lancer le sort *réparer* sur une pierre fissurée entraîne une situation dangereuse en créant un réceptacle arcanique dépourvu de magie. Si on le lance avec un test d'incantation DD 20, la fracture disparaît, et le cristal reprend son apparence d'origine. Au premier round, tous les objets magiques situés dans un rayon de 7,5 m sont attirés vers le cristal (jet de Force DD 10 pour résister), qui sape instantanément toute leur magie s'ils entrent en contact avec lui.

Au deuxième round, tous les lanceurs de sorts (clerc, mage ou elfe) sont attirés physiquement vers le cristal (test de Force DD 10) pour résister. Tous ceux qui entrent en contact avec la pierre perdent un sort mémorisé (tiré au hasard) par round, ainsi que 1d5 PV. On peut arracher un lanceur de sorts captif d'une pierre *réparée* en réussissant un test de Force DD 20.

Quiconque transporte une pierre de jade intacte dans les terres désolées attire aussitôt l'attention des vers des Désolations. Pour chaque case traversée, faites un test de Chance contre le PJ disposant de la plus faible valeur de Chance. En cas d'échec (un résultat au d20 supérieur à la Chance du PJ), un ver des Désolations repère les PJ et les prend en chasse dans le but de dévorer celui qui porte la pierre. Si plusieurs vers se lancent aux trousses des PJ, ils ont 50 % de chances de s'affronter à mort avant que le vainqueur ne reporte son attention sur le groupe.

LA SURVIE SUR LA PLANÈTE POURPRE

L'étrange rayonnement du soleil mourant s'associe à l'air raréfié du haut plateau pour saper la force des vivants. Les autochtones se sont accoutumés à ces effets (grâce à certains artifices), mais les PJ risquent de les subir de plein fouet. Tous les personnages qui ne sont pas originaires des lieux subissent 1d3 points de perte temporaire d'Endurance pour chaque jour passé à s'épuiser sous le soleil mourant.

On peut éviter ces dégâts en ne faisant que se reposer pendant 24 h d'affilée, ou encore les éliminer grâce à un repos normal ou à la magie des clercs.

Boire un demi-litre de lait de lune (extrait du pied de certains champignons tigrés) redonne toute l'Endurance perdue à cause du soleil délétère et confère au PJ un bonus temporaire de +1d3 en Force et en Agilité. Les deux effets disparaissent au bout de 24 h, sauf si le PJ en consomme une autre ration.

Boire plusieurs rations de lait dans la même période de 24 h permet de cumuler les bonus obtenus, mais avec un risque d'intoxication : les PJ qui boivent un litre de lait ou plus durant la même journée doivent effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de subir 1d12 points de dégâts et de perdre connaissance pendant 1d5 heures. Le DD du jet de sauvegarde augmente de +5 pour chaque demi-litre supplémentaire.

La chair des différents champignons entraîne elle aussi divers effets, comme indiqué dans la section Jungle Fongique ci-dessous.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure présente un environnement de type bac à sable où tout dépend des actions des PJ, mais elle se déroule toutefois selon les étapes suivantes :

- **Arrivée** : Les PJ sont transportés jusqu'à la Planète Pourpre, découvrent le moyen de rentrer chez eux (zone A-1) et émergent ensuite de la pyramide des anciens (zone A-2).
- **Exploration du plateau** : Les PJ explorent le plan de la surface, rencontrent aléatoirement ses habitants et glanent des informations supplémentaires au sujet des maîtres des kiths.
- **À la recherche des pierres de jade :** Les PJ localisent une ou plusieurs pierres de jade, les reliques nécessaires pour regagner leur monde d'origine.
- **Évasion de la Planète Pourpre :** Par la ruse, la discrétion ou le meurtre, les PJ se procurent une pierre de jade. Une fois de retour à la pyramide (zone A-1), ils activent le portail et retournent à leur monde d'origine. Notez que les deux maisons sont bien déterminées à récupérer ou détruire les pierres. Une fois que les PJ en ont obtenu une, les agents des maisons Cotcyst et Reagen'Tor se lancent à leurs trousses dans l'espoir de se l'approprier.

DÉPART DES JOUEURS

Vos compagnons et vous vous retrouvez couverts de flammes dansantes qui vous empêchent de voir et d'entendre. Presque aussitôt, elles s'estompent pour révéler un monde totalement transformé autour de vous.

Vous êtes debout sur une petite estrade, dans une salle obscure. Dans la lumière mourante, vous distinguez un plafond et un sol d'un gris de plomb, ainsi que deux sorties : une volée de marches qui montent à votre gauche, et un autre escalier qui descend à votre droite. L'air raréfié sent le renfermé, vous essouffle et vous brûle les poumons.

La salle est scellée depuis des millénaires. Les projections astrales de la chambre située au-dessous rendent toxique l'atmosphère déjà raréfiée de la planète. Les flammes naturelles se teintent de bleu et de violet dans l'air infect, et s'amenuisent tandis que l'oxygène s'épuise peu à peu. La situation est pire encore près du sol : les flammes qui s'en approchent s'éteignent aussitôt.

Pour chaque round passé par les PJ dans la tombe, ils doivent réaliser un jet de sauvegarde de Vigueur DD 5. En cas d'échec, ils perdent temporairement 1d3 points d'Endurance. Si l'Endurance d'un PJ tombe à 0, il perd connaissance et commence à subir 1d3 points de dégâts par round. En cas de réussite, le PJ, bien que nauséeux, n'endure pas d'autre effet néfaste.

Ouvrir le portail supérieur permet à l'air d'entrer et annule ce phénomène.

Les personnages qui vont inspecter l'escalier qui descend voient des éclairs de lumière couleur émeraude synchronisés avec un vrombissement intermittent. Lorsqu'ils descendent les marches, pour aboutir dans la zone A-1, leurs cheveux se dressent sur leur tête dans l'atmosphère électrifiée.

Ceux qui examinent les marches qui montent tombent au bout de l'escalier sur un panneau composé du même genre de matériau gris plomb que les parois, le sol et le plafond de la salle. Comme toutes les reliques de la planète, le panneau comporte les 8 runes extraterrestres (cf. annexe A, page 36). On active la porte en pressant la rune n° 8 et on la désactive avec la rune n° 3. La rune n° 4 ouvre la porte, tandis que les autres n'ont aucun effet. S'ils sortent par ce panneau, les PJ se retrouvent au sommet de la pyramide, en zone A-2.

Zone A-1 – Le régent qui songe : *L'escalier de métal débouche sur une salle circulaire au plafond en dôme, que domine un élégant trône doré. Un homme maigre et desséché y est assis, simple squelette à la peau tendue sur les os. Sa tête est rejetée en arrière, comme figée en plein cri. Des centaines de fils d'argent brillants s'étendent depuis sa mâchoire béante et ondulent lentement dans la pénombre avant de disparaître au plafond.*

Un petit piédestal gris se trouve devant le trône. Au sommet repose un fragment de cristal abritant une lumière vert émeraude mourante.

Si les PJ descendent jusqu'ici sans ouvrir le panneau pour faire entrer l'air frais (par la zone A-2), l'atmosphère ici est toxique. Les flammes naturelles s'éteignent aussitôt, et chaque PJ doit réaliser un jet de sauvegarde de Vig DD 10 pour chaque round passé dans la chambre. En cas d'échec, le PJ perd temporairement 1d5 points d'Endurance. Si l'Endurance d'un PJ tombe à 0, il perd connaissance et commence à subir 1d3 points de dégâts par round. En cas de réussite, le PJ, bien que nauséeux, n'endure pas d'autre effet néfaste.

Le corps appartient au dernier descendant d'une lignée de grands rois-sorciers. Quand la civilisation de cette planète entama son long déclin, il voua son existence (jusque dans la mort) à chercher une aide extérieure. Dans l'espoir de sauver son peuple, il lança des lignes astrales argentées dans tout l'univers : ce sont elles qui ont attiré les PJ dans ce lieu maudit.

L'âme du roi continua à alimenter les filaments astraux longtemps après sa mort. Le portail était nourri par la pierre mourante. Pour retourner chez eux, les PJ doivent accomplir deux tâches : tout d'abord, il leur faut placer une pierre de jade, ou 25 fragments, sur le piédestal, ce qui active le portail et fait jaillir les flammes d'émeraude sur l'estrade du *Départ des joueurs*.

Une fois le portail alimenté, un personnage doit monter sur le trône et réussir un test d'incantation DD 15 pour l'orienter vers son monde. En cas de réussite, un filament astral argenté jaillit du torse du PJ, qui peut ouvrir un portail vers un monde de son choix. En cas d'échec, le portail échappe à tout contrôle : des lignes astrales menant à un million de mondes différents surgissent du corps du PJ. L'incantateur est cloué au trône, incapable de s'en dégager, pendant que les fils projettent son essence dans une infinité d'univers. Même si un incantateur parvient à focaliser un portail, l'effort l'épuise, l'empêchant de faire quoi que ce soit d'autre que d'appeler faiblement ses alliés.

Une fois activé et orienté vers le bon univers, un portail reste stable pendant 1d5+2 rounds. Pour s'échapper de la planète, les personnages doivent traverser les flammes vertes de l'estrade, au *Départ des joueurs*. Activer le portail épuise l'énergie de la pierre de jade.

Zone A-2 – Sommet de la pyramide : *Les portes plombées s'ouvrent en grinçant sur une plateforme. Vous avalez de longues goulées d'air frais jusqu'à ce que vos poumons cessent de vous brûler.*

La plateforme se situe au sommet d'une grande pyramide. La face métallique de l'édifice, grêlée et usée, descend jusqu'à des dunes violettes des dizaines de mètres plus bas, là où une bannière de guerre déchirée flotte sur un cairn de vieilles pierres.

Un soleil cramoisi, orbe fragile dans un ciel de plomb, jette sur les Désolations une lueur sanguinolente. Loin au nord — du moins, ce que vous pensez être le nord —, des collines abruptes donnent naissance à des pics accidentés. À l'ouest, vous apercevez ce qui ressemble à une forêt aux couleurs criardes. Loin à l'est, vous distinguez de minces volutes de fumée qui se déroulent dans le ciel.

Un cri vous parvient d'en bas, où une meute d'humanoïdes maniant des haches et des lances grossières dévale les dunes dans un fracas de tonnerre, filant vers la bannière au pied de la pyramide.

Les personnages situés sur la plateforme sont libres d'agir ou de rester cachés s'ils le souhaitent. Un round après la charge des pillards, une deuxième troupe surgit des sables : ses membres s'étaient cachés dans des fosses. Les deux groupes s'affrontent dans un maelstrom de violence. Les deux camps sont de force égale, avec un effectif d'environ 35 créatures chacun.

Les deux troupes s'affrontent pour le contrôle du cairn qui se dresse au pied de la pyramide. Les Reagen'Tor s'efforcent d'abattre la bannière afin de la remplacer par la leur, tandis que les Cotcyst cherchent à la défendre, elle et le site qu'elle honore. Les deux bannières se composent de lances d'acier de 2,40 m

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

barrées de supports en os où pendent les crânes et les peaux tatouées des ennemis du clan. Les « lances » sont en réalité des fusils à rayon, dont chacun contient encore 1d7 charges. Elles comportent des panneaux à activer comme indiqué dans l'annexe A. Aucune troupe ne tire avec son fusil, les créatures n'ayant pas compris leur utilisation potentielle.

Les PJ sont libres d'intervenir en faveur du groupe de leur choix ou de s'abstenir. Chaque round, 1d7 membres de chaque groupe sont abattus. Quand l'un des deux est réduit à 12 guerriers, les survivants, démoralisés, battent en retraite dans les dunes avec leur bannière. Les vainqueurs ne daignent pas les poursuivre mais mutilent rituellement les cadavres ennemis : ils leur arrachent les oreilles comme trophées tout en dégustant des lambeaux de chair crue.

Si les PJ s'annoncent sans prendre parti pour les uns ou les autres, les deux troupes retournent leur fureur contre les intrus qui osent se dresser au sommet de leur site sacré. Les deux bandes dégénérées grimpent sur les flancs de la pyramide en poussant des hurlements de bêtes sauvages.

Les parois métalliques de l'édifice, bien qu'escarpées, présentent assez de cavités pour permettre une descente relativement facile (test d'Agilité ou d'escalade DD 5). Si un personnage rate ce test, ses prises lui échappent, et il dégringole pour s'écraser dans les dunes en subissant 3d5 points de dégâts. Les pillards n'ont quant à eux aucun mal à escalader la paroi de la pyramide. Tout personnage touché par une attaque tandis qu'il se trouve sur la paroi doit réussir un test d'Agilité ou d'escalade DD 10 : en cas d'échec, il tombe au pied de la pyramide et subit les mêmes dégâts que ci-dessus.

Si les PJ viennent en aide à l'une des troupes, gérez la bataille et comptez les victimes. Chaque PJ est assailli par 1d5 (valeur modifiée par la Chance) sous-humains. Si les PJ et leurs alliés remportent la victoire, ils sont libres de piller les cadavres de leurs victimes. Si un PJ fouille le corps d'un adversaire tué par quelqu'un d'autre (pour s'emparer de la bannière de guerre, par exemple), son véritable « propriétaire » le défie (utilisez le profil de champion). Les autres forment un cercle autour des combattants, n'intervenant que si d'autres PJ se joignent au duel.

PLAN DE SURFACE DU PLATEAU

L'aventure se déroule tout entière au sommet d'un plateau qui s'élève à des centaines de mètres au-dessus des régions environnantes. Mesurant plus de 480 km d'un bout à l'autre, il abrite quatre écosystèmes : les **Désolations**, les **Collines Déchiquetées**, la **Jungle Fongique** et les **Sommets des Ancêtres**.

DÉPLACEMENT ET RENCONTRES SUR LE PLATEAU

Le plan hexagonal ne montre que les lieux précis du scénario ; bien d'autres rencontres peuvent survenir pendant les voyages sans être liées à des cases précises. C'est aux PJ de décider si et comment ils interagiront avec les habitants du plateau, encore que, dans certains cas, ils seront inconscients de la menace qui pèse sur eux.

On suppose que les personnages peuvent parcourir environ 5 km (la moitié d'une case hexagonale) par heure. Consultez la table des Vitesses de déplacement du livre de base de DCC (page 308) pour plus de détails sur la marche forcée et les autres vitesses.

En général, lorsqu'ils traversent les Désolations, les personnages sont capables de voir l'horizon (à 5 km, c'est-à-dire environ jusqu'au bord d'une case). Cette distance varie en fonction du type de terrain qu'abrite la case occupée par les PJ et par l'altitude relative. On aperçoit des montagnes à environ 100 km (10 cases hexagonales), tandis que les Collines Déchiquetées et la Jungle Fongique sont visibles à 30 km (3 cases). Les autres points remarquables, comme le lit des cours d'eau, les ravins et autres, ne sont détectables qu'à 5 km (une demi-case).

DÉSOLATIONS

Couvertes de dunes errantes provenant de l'érosion des collines et ponctuées de touffes d'herbes rebelles, les Désolations servent de champ de bataille aux tribus en guerre depuis des temps immémoriaux. Jonchées de corps en décomposition et de squelettes ainsi que d'armes brisées, elles accueillent les omniprésentes nuées de gribbs, des créatures semblables aux vautours. Les tempêtes de sable sont monnaie courante, répandant un voile de sable brûlant sur le pays et éclipsant le soleil déjà faible. Dans les Désolations, les personnages voient le terrain de toutes les cases adjacentes (c'est-à-dire à 5 km dans toutes les directions).

LES COLLINES DÉCHIQUETÉES

Les Collines Déchiquetées comprennent aussi bien les collines rocheuses que les crêtes accidentées tapies au pied des hauts sommets ; elles se dressent comme des nageoires au milieu du désert. Les pillards établissent leurs campements parmi les rochers les plus faciles à défendre et les reculées étroites, même si les affleurements rocheux sont sujets aux crues subites pendant les orages périodiques. Les collines abritent en outre les streklions qui rôdent la nuit en quête de voyageurs isolés ou blessés.

LES CHAMPIGNONS DE LA PLANÈTE POURPRE

La page 252 de ce module constitue une aide de jeu présentant les divers champignons, qui correspondent aux nombres de ce tableau.

Nom	Caractéristiques	Effet
Garnidi ①	Tigré, pied spongieux	Vénéneux ; jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter 1d12 points de dégâts temporaires d'Endurance pendant 1d24 heures. Les personnages qui tombent à 0 en Endurance meurent dans l'heure qui suit l'ingestion si on ne les soigne pas.
Resta ②	Blanc cassé, vesse-de-loup	Quand on les écrase, ces champignons qui ressemblent à des vesses-de-loup libèrent un nuage de spores qui aveugle toutes les créatures dans un rayon de 3 m pendant 1d5 rounds (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter).
Viscuson ③	Tigré, pied ligneux	Boire un demi-litre du lait de ce champignon qui s'accumule dans son pied creux redonne toute l'Endurance perdue à cause du soleil délétère et confère au PJ un bonus temporaire de +1d3 en Force et en Agilité. Les deux effets disparaissent au bout de 24 h. Les PJ qui boivent un litre de lait ou plus le même jour doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de subir 1d12 points de dégâts et se retrouver incapables de faire quoi que ce soit d'autre que se reposer pendant 1d5 heures. Le DD augmente de +5 pour chaque ration d'un demi-litre supplémentaire.
Husani ④	Fin, bleu, haut	La chair de son pied spongieux est légèrement toxique (jet de sauvegarde de Vigueur DD 5 pour éviter de perdre 1d3 PV). Consommer la chair du chapeau n'entraîne toutefois aucun effet néfaste. Les pieds ligneux, bien que non comestibles, servent aux pillards pour construire des palissades.
Este ⑤	Minuscule, tête de mort	Consommer le chapeau en forme de tête de mort confère au PJ un bonus de +3 au toucher et aux dégâts, +1d14 PV et +1 aux jets de sauvegarde de Vigueur et de Réflexes pendant les 8 h qui suivent. Tout test de Récupérer le corps effectué pendant cette période échoue automatiquement.
Meniart ⑥	Champignon vénéneux géant, taches rouges	La chair de ce champignon est légèrement toxique (jet de sauvegarde de Vigueur DD 5 pour éviter de perdre 1d3 PV).
Upra ⑦	Bleu nuit, très haut	Ces énormes champignons mesurent de 30 à 75 m de haut. La chair du pied et du chapeau est comestible, mais ce dernier a 25 % de chance d'abriter une nuée de 1d6 gribbs qui défendent leur repaire avec acharnement.
Yicae ⑧	Jaune malsain, taille moyenne	De taille humaine. La chair du pied et du chapeau est infestée d'œufs de parasite. Ils éclosent en 1d5 jours, libérant des millions de parasites dans le corps de ceux qui en ont mangé. Durant les 1d3 jours qui suivent, la victime subit une douloureuse transformation en champignon jaune et répugnant de taille humaine. On peut interrompre cette métamorphose (mais pas l'inverser) au moyen d'un test d'imposition des mains DD 10.
Lyiart ⑨	Noir, vesse-de-loup	Si on y touche, la vesse-de-loup explose, projetant ses spores dans un rayon de 6 m. Tous les personnages pris dans le nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour éviter de succomber à la folie furieuse pendant 1d5 rounds, incapables de faire la différence entre amis et ennemis.
Oneit ⑩	Ocre, petit	La chair de ce petit champignon est très toxique (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de subir 3d5 points de dégâts). On peut la faire bouillir pour créer une pâte épaisse destinée aux lames. Une lame imbibée de poison ocre inflige 1d5 points de dégâts supplémentaires (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour les éviter), mais il faut l'en imprégner de nouveau après la troisième attaque.
Ybolich ⑪	Violet, taille moyenne	Le pied et le chapeau de ce champignon sont comestibles et nourrissants.
Tsyche ⑫	Petit champignon hallucinogène, taches noires	Les mages, elfes et clercs qui consomment ces petits champignons subissent un engourdissement mental. Pendant les prochaines 1d5 heures, ils doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 s'ils veulent se concentrer assez pour lancer un sort. Toutefois, ils sont en harmonie avec les mystères de l'univers, et les sorts qu'ils lancent sous cet effet bénéficient d'un bonus de +3 au test d'incantation.
Ythoth ⑬	Translucide, court, fin	Ce petit champignon très rare, qu'on découvre par groupe de 1d5, ne peut être trouvé qu'une fois pendant l'aventure. Lorsqu'un PJ en consomme un, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur et de Volonté DD 10. S'il réussit les deux, il sombre dans un sommeil naturel. Au réveil, le PJ raconte avoir rêvé de vies entières sur des mondes étranges et il a obtenu assez de PX pour gagner un niveau. S'il rate un test ou les deux, le PJ ne subit aucun effet. Consommer plus d'un champignon entraîne un risque d'empoisonnement : le PJ tombe aussitôt dans le coma et doit réussir un test de Récupérer le corps pour survivre. En cas d'échec, des champignons d'une variété aléatoire poussent sur son cadavre.
Ha'aven ⑭	Brun, taille d'un homme, couvert de nodules sombres	Les personnages qui mangent le pied doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter d'être réduits à l'état mental d'un enfant de 3 ans pendant 1d4 heures. Que le jet soit réussi ou non, les PJ qui consomment la chair du pied deviennent invisibles aux créatures de la Planète Pourpre pendant la même durée (ils peuvent être vus mais sont ignorés). Attaquer ou lancer un sort met un terme à cet effet. Ceux qui consomment les pustules suppurantes du chapeau sont envahis par les souvenirs de tous les enfants morts sur la Planète Pourpre ; ils doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour éviter de perdre la raison pendant 1d20 heures. En cas de réussite, ils gagnent 1 point de Chance. Chaque utilisation supplémentaire du pied ou du chapeau ajoute +5 au DD du jet de sauvegarde de Volonté.
Retid ⑮	Gluant, brun, petit et feuillu	Ces petits champignons sont couverts d'une substance gluante et mortelle au toucher (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter la mort). Cependant, une fois le chapeau séché ou cuit au feu, sa consommation guérit d'un nombre de PV égal à un dé de classe entier. Les chapeaux perdent leur efficacité si on en consomme plus de 3 dans une journée.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Les personnages qui voyagent parmi les crêtes escarpées voient à environ 20 km de distance (deux cases dans toutes les directions), sachant qu'il faut deux heures pour les escalader. Sinon, dans le ravin de grès, ils ne voient pas plus loin que le prochain coude.

Dans les Collines Déchiquetées, la vitesse de déplacement diminue de moitié. Les PJ ont 15 % de chances de se perdre par jour passé parmi ces petits sommets.

LA JUNGLE FONGIQUE

Pleine de hauts champignons aux pieds ligneux ou aux chapeaux gluants, aux allures d'amanites géantes, de champignons de Paris ou d'énormes vesses-de-loup, la Jungle Fongique assure la subsistance de la plupart des êtres vivants sur le plateau. Les pillards font leur ordinaire de leur chair spongieuse et boivent avidement leur lait de lune. Des personnages qui traversent le plateau sans disposer de rations seront forcés d'aller piller les réserves des tribus ou de récolter eux-mêmes les champignons et leur lait dans cette jungle dense et humide.

Dans la Jungle Fongique, les voyageurs ne peuvent voir les cases adjacentes qu'en prenant 2 h pour grimper puis descendre de la «canopée» (test d'escalade DD 10 assorti d'un risque de rencontre). La vitesse de déplacement dans la jungle diminue de moitié. Les PJ ont 30 % de chances de se perdre par jour passé dans cette forêt dense.

Les champignons qui poussent là sont entièrement inconnus des PJ, mais des personnages au métier approprié peuvent émettre des suppositions (test d'Intelligence DD 15) pour distinguer les espèces vénéneuses. S'ils veulent d'autres informations, il leur faudra expérimenter ou se renseigner auprès des autochtones.

Des PJ courageux qui décident de consommer les champignons doivent les choisir sur l'illustration en page 252. Elle comporte des numéros associés à des effets sur la table page 14. Le Juge peut tout à fait y ajouter ses propres créations afin de peupler la jungle de dizaines d'espèces différentes. On suppose que les PJ qui cherchent un champignon spécifique peuvent le trouver en réussissant un test de Chance ou en consacrant 1 h à la cueillette.

SOMMETS DES ANCÊTRES

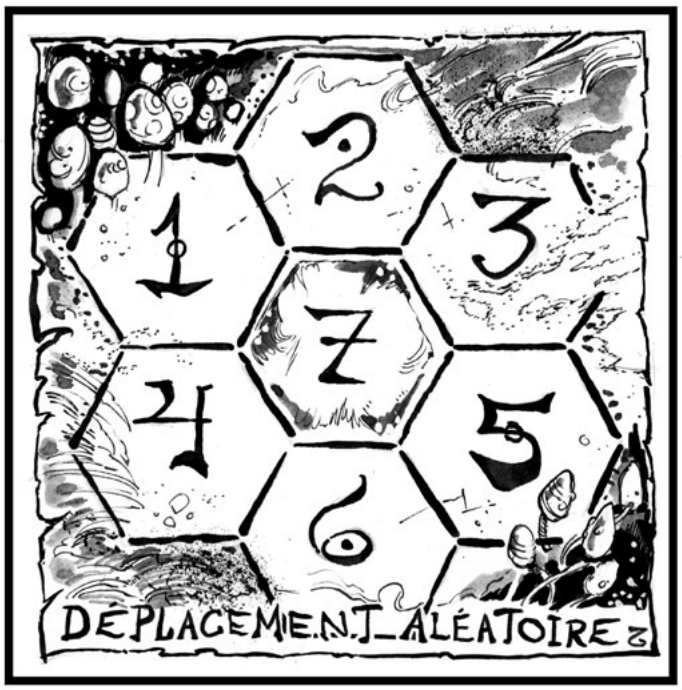
Ces sommets escarpés se dressent à des centaines de mètres au-dessus des plaines. Constamment nimbés de nuages, les plus hauts sont aussi coiffés de neige et de gel. Les pillards enterrent leurs morts dans de frustes cairns de pierre parmi les Sommets des Ancêtres, une terre sacrée qu'ils défendent contre les étrangers. Les troupes de guerriers que l'on croise parmi les sommets transportent leurs morts pour se livrer aux offrandes rituelles au sommet de ces pentes raides.

Les pics abritent également des nuées de gribbs. Ces lézards volants dévorent les cadavres sanctifiés et sont censés transporter l'âme des morts dans l'au-delà.

Depuis les montagnes, les personnages voient à 100 km à la ronde. La vitesse de déplacement est réduite à 1,5 km à l'heure environ, soit à peu près une case toutes les 6 h.

PERDUS SUR LA PLANÈTE POURPRE

Les personnages qui voyagent sans s'orienter par rapport à des points spécifiques risquent de se perdre. Dans les plaines ou à proximité des immenses sommets qui constituent autant de repères, le danger n'est pas énorme, mais une fois dans les collines accidentées ou la dense Jungle Fongique, le groupe peut facilement s'égarer. Quand les PJ voyagent dans ces zones, ils ont chaque jour un certain pourcentage de chances de se perdre, indiqué dans les descriptions de terrain ci-dessus. Ce chiffre diminue de 5 % pour chaque PJ issu d'une profession appropriée. (Par exemple, un bûcheron n'aurait que 25 % de chances de se perdre dans la Jungle Fongique. Un groupe qui compterait trois bûcherons n'aurait que 15 % de chances de s'y égarer.)



Une fois par jour, le Juge lance les dés pour savoir si les PJ se perdent. Si tel est le cas, le déplacement du groupe doit être calculé aléatoirement. Les personnages pensent avancer dans la bonne direction (et peuvent établir leur plan en conséquence), mais le Juge note secrètement leur vrai déplacement sur le plan de la surface et décrit ce qu'ils voient en conséquence. Lancez 1d7 sur la « table graphique » de « déplacement aléatoire » ci-contre : le résultat indique leur véritable direction sur le plan hexagonal. Un résultat de 7 signifie que le groupe a tourné en rond et n'a jamais quitté sa case d'origine.

Les PJ peuvent se rendre compte qu'ils sont perdus… ou non. Tout dépend de ce qu'ils parviennent à identifier et à rectifier. Les PJ perdus le restent jusqu'à ce qu'ils distinguent des repères géographiques familiers et planifient un nouveau trajet.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Voyager à la surface de la Planète Pourpre présente autant de dangers et de risques que de gratifications potentielles. Pour chaque case parcourue, tirez 3d5 sur la table de terrain appropriée en ajoutant le bonus (ou malus) de Chance moyen du groupe ainsi que les modificateurs suivants :

Marche forcée	-2
Exploration de la case (vitesse réduite de moitié)	+2
Vol	+1

En général, les groupes qui se déplacent vite risquent des rencontres, tandis que ceux qui avancent prudemment ont davantage de chances de dénicher des ruines ou de détecter les créatures avant qu'une rencontre ne se produise.

Les résultats des rencontres figurent par ordre alphabétique après les tables.

RENCONTRES ALÉATOIRES PAR TYPE DE TERRAIN

Tirez 3d5	Désolations	Collines Déchiquetées	Jungle Fongique	Sommets des Ancêtres
3 ou moins	Tempête (sable)	Tempête (inondation)	Streklion	Tempête (orage)
4	Embuscade !	Piège	Gribb	Streklion
5	Éclaireurs	Éclaireurs	Gribb	Piège
6	Pillards (proches)	Pillards (proches)	Pillards (proches)	Piège
7	Orm funeste	Streklion	Pillards (proches)	Pillards (proches)
8	Gribb	Rien	Rien	Rien
9-10	Rien	Camp abandonné	Rien	Rien
11	Pillards (loin)	Camp abandonné	Piège	Pillards (loin)
12	Charogne	Charogne	Camp abandonné	Pillards (loin)
13	Bataille !	Charogne	Camp abandonné	Cairn
14+	Relique	Relique	Relique	Cairn

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

LES RELIQUES DES ANCIENS

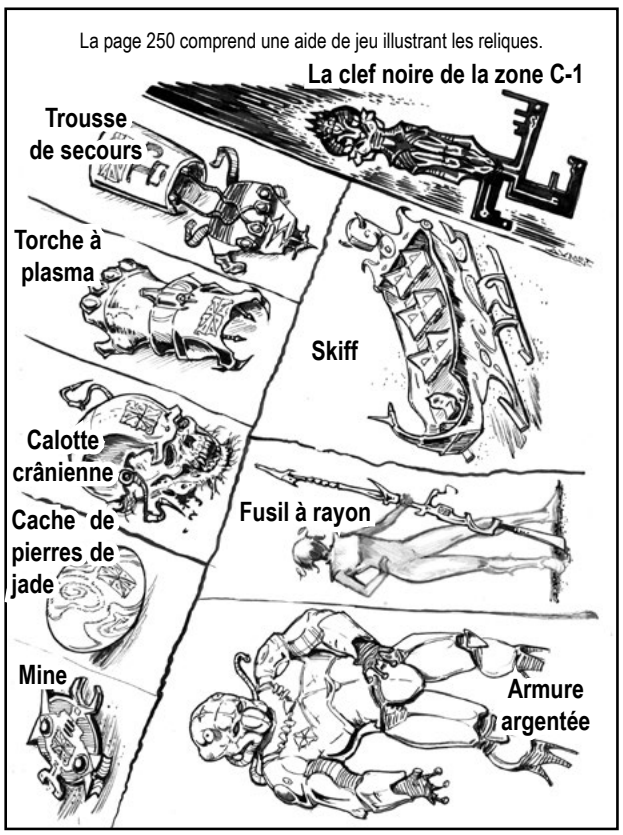
Quand le résultat « Relique » apparaît, les PJ sont tombés sur des vestiges du passé de la planète. Presque toutes datent de la Dernière guerre et sont enfouies dans la terre meuble ou le sable, enchâssées dans la roche souterraine ou exhumées par les averses pleines de suie. Tirez 1d12 en ajoutant le bonus (ou malus) de Chance moyen du groupe. Consultez l'annexe A pour plus de détails sur l'activation et l'utilisation des reliques.

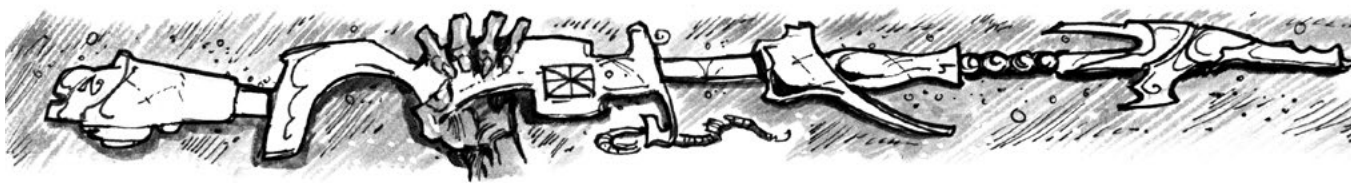
1d12	Relique
1 ou moins	Mine
2-6	Cache de pierres de jade
7	Trousse de secours
8	Skiff
9	Calotte crânienne
10	Torche à plasma
11	Pistolet à rayon
12	Fusil à rayon
13+	Armure argentée

Au bout de plusieurs millénaires, il n'y a pas deux reliques semblables. Le Juge est encouragé à leur apporter sa touche personnelle ou à tirer sur la table suivante pour trouver de l'inspiration.

1d16	Caractéristiques de la relique
1	Chaque fois qu'on active la relique, elle a 15 % de chances (non cumulatives) de cesser de fonctionner.
2	Cet objet est sacré pour les kiths, qui refusent qu'un étranger le possède. Rien ne les arrêtera dans leurs efforts pour le récupérer.
3	La relique entre en harmonie avec un PJ : par la suite, personne d'autre ne peut plus l'activer. Lorsqu'il l'active, un bouclier scintillant entoure le PJ et lui octroie un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.
4	Le nombre de charges qu'octroient les fragments de jade à la relique est divisé par deux.
5	Des générations de kiths ont décoré la relique avec des perles, des pierres polies, des tresses de cheveux et de fragments de peau séchée. Le premier PJ à s'approprier la relique reçoit un bonus de +1 en Chance.
6	3 % de chances cumulatives que la relique s'autodétruise quand on l'active, infligeant 3d6 points de dégâts à tous les personnages dans un rayon de 9 m. Son propriétaire, lui, s'en sort sans une égratignure.
7	La relique semble avoir été forgée à l'instant, sans la moindre trace d'usure.
8	Après 5 rounds d'utilisation, la relique surchauffe et s'arrête de fonctionner pour une journée.
9	Quand il entre en contact physique avec la relique activée, le propriétaire peut déterminer la direction du fragment de jade le plus proche.
10	Le nombre de charges qu'octroient les fragments de jade à la relique est doublé.
11	La relique a autrefois servi à un légendaire champion kith. Tout PJ qui la possède suscite le respect (sinon l'envie) de tous les kiths.
12	L'énergie de la relique fuit. Il y a chaque jour 5 % de chances cumulatives que son propriétaire développe une corruption mineure.
13	La relique présente 50 % de chances de ne pas fonctionner chaque fois qu'on l'active. L'effet n'est pas cumulatif, et la relique peut tout à fait fonctionner normalement à sa prochaine activation.
14	S'il s'agit d'une arme, la relique inflige 1d5 points de dégâts supplémentaires par attaque. Sinon, elle est ornée de pointes ensanglantées.
15	La relique s'éteint à 1,50 m des mages ou des elfes.
16	Les sorts arcaniques peuvent alimenter la relique. Son possesseur sait instinctivement qu'il peut dépenser un sort pour lui transmettre 1 charge par niveau de sort. Les sorts dépensés de la sorte sont perdus pour la journée, mais on les récupère normalement.

La page 250 comprend une aide de jeu illustrant les reliques.





RÉSULTATS DES RENCONTRES ALÉATOIRES

Vous trouverez ici les résultats des tables par ordre alphabétique.

Armure d'argent : Les personnages découvrent une armure argentée. Un cadavre desséché, la mâchoire grande ouverte dans une expression de terreur, a trouvé le dernier repos à l'intérieur de cette combinaison environnementale isolée.

La combinaison ne contient plus aucune charge. Si on l'active, elle s'ouvre, ce qui permet d'en extraire le cadavre. Elle convient à des humains et à de grands elfes.

La combinaison octroie un bonus de +10 à la CA, avec un malus d'armure de -3 aux tests, mais aucun malus de mouvement. Elle immunise son porteur contre les poisons aéroportés et les gaz, et lui confère un bonus de +3 aux jets de sauvegarde de Vigueur.

Un seul fragment de jade alimente la combinaison pendant 1d4+20 heures. Quand son énergie s'épuise, les membres s'immobilisent, et les joints hermétiques de l'armure se figent en position fermée. Tout personnage prisonnier de la combinaison hermétique commence à asphyxier au bout de 1d5 rounds (cf. encadré Noyade et suffocation).

Bataille ! Les PJ assistent à une bataille titanesque entre deux troupes ennemies. Dans ce déchaînement de violence, aucun camp ne risque de les repérer, à moins qu'ils ne se manifestent clairement.

Chaque camp compte 1d100 + 50 pillards dirigés par un seigneur de guerre et 1d5 champions. Dans l'affrontement qui s'ensuit, chaque camp perd 3d8 soldats par heure. Si une troupe perd la moitié de son effectif, elle est mise en déroute, démoralisée.

Les personnages qui décident d'aider un camp gagnent aussitôt la confiance des pillards qui le composent et de leurs champions. (Les seigneurs de guerre, bien qu'apparemment amicaux, sont bien moins naïfs et considèrent les PJ comme une menace pesant sur leur propre autorité.) Si les PJ l'emportent, ils sont accueillis en héros et invités à une audience auprès des maîtres de la troupe. Ils peuvent piller les corps de leurs victimes (on les y encourage même) et prélever des trophées sur eux, mais piller la proie d'un autre kith entraîne immédiatement son courroux meurtrier.

Seigneur (1 par camp) : cf. page 8.

Champion (1d5 par camp) : cf. page 8.

Pillards (1d100 + 50 par camp) : cf. page 8.

Cache de pierres de jade : Les PJ découvrent une cache abritant 1d5 fragments de pierre de jade. Tirez 1d4. Les fragments sont : (1) cachés dans un trou peu profond (2) à l'abri d'un vieux casier rouillé (3) sur le cadavre d'un kith (4) disposés selon un motif rappelant la première rune.

Cairn : Les PJ découvrent un cairn antique dissimulé parmi des rochers. Cf. zone 1-4 pour plus de détails.

Calotte crânienne : Les PJ découvrent le squelette d'un kith à demi enfoui dans le sable. Le temps et le sable lui ont arraché tous ses biens, excepté une sorte de calotte récurée en argent, encore fixée au crâne par une douzaine de vis en os et de longues tiges qui s'étendent jusqu'aux oreilles.

La calotte contient assez d'énergie pour fonctionner 1d3 jours. Quand on l'active, les vis et les tiges se retirent. Le courageux PJ qui cherche à la coiffer entend un bruit de perforation lorsque les vis s'enfoncent dans son crâne et que les tiges plongent dans ses oreilles. Chaque nouveau fragment de jade alimente la calotte pendant 1d5 jours de plus.

La calotte accorde à son porteur le pouvoir de comprendre n'importe quel langage parlé. Au prix d'un test d'Intelligence DD 20, le PJ peut même parler la langue qu'il entend ; il a droit à un test par langue et par jour. Après avoir réussi un test, le PJ peut parler la langue en question tant qu'il porte la calotte.

Camp abandonné : Les PJ découvrent un camp récemment abandonné par des pillards en marche. Une grossière palissade en pieds de champignons taillés entoure une demi-douzaine de feux de camp, des latrines creusées et des paillasses d'herbes. Une fouille minutieuse du site révèle 1d5 tubes en pieds de champignons remplis de lait de lune ainsi que plusieurs beaux morceaux de gribb rôti.

Un test d'Intelligence DD 10 permet aux PJ de pister la bande de pillards et de les rattraper au bout de 1d3 jours. Les chasseurs et ceux dont la profession leur a appris à suivre une piste reçoivent un bonus de +5 au test. Tirez 1d3 pour déterminer la faction de la bande : (1) Cotcyst (2) Reagen'Tor (3) réfugiés dirigés par un Haut-Maître et 3 champions.

Charogne : Les PJ tombent sur le cadavre d'un énorme orm funeste. Mesurant près de 14 m de long, il a enflé sous les rayons du soleil rouge. Il y a 30 % de chances qu'une meute de 1d5+3 streklions soient postés en embuscade à proximité dans le but de surprendre les charognards assez stupides pour venir examiner le cadavre.

Éclaireurs : Les PJ se font repérer par une patrouille de 1d12+3 éclaireurs des pillards situés à 1,5 km. Les éclaireurs se rapprochent pour examiner les PJ puis se séparent en deux groupes. Le premier les traque, restant toujours à une distance de 1,5 à 3 km d'eux, tandis que le second rentre auprès de sa troupe d'origine. Les éclaireurs restent en contact entre eux grâce à des sifflements et des tambours. À moins que les PJ ne sèment ou ne tuent ceux qui les pistent, la deuxième bande d'éclaireurs revient avec une troupe (comme les pillards [proches/loin]) au bout de 1d3 jours.

En plus de leurs frustes armes et armures, les éclaireurs transportent 1d3 demi-litres de lait de lune, 1d3 fragments de jade ainsi que l'équivalent de 1d14 jours de rations (chair de champignon).

Tirez 1d3 pour déterminer la faction de la bande : (1) Cotcyst (2) Reagen'Tor (3) réfugiés dirigés par un Haut-Maître et 3 champions.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Éclaireurs : Init +1 ; Att casse-tête de pierre +2 corps à corps (1d3) ou javelot de pierre +0 distance (1d4) ; CA 13 ; DV 1d7+1 ; PV 5 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL Variable.

Embuscade ! Par précipitation et manque de prudence, ou simplement par manque de chance, les PJ tombent dans l'embuscade que leur ont tendue 1d20 + 10 pillards. Chaque PJ a droit à un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 : en cas d'échec, le PJ, pris par surprise, ne peut effectuer aucune action au premier round.

Les pillards adaptent leur tactique au terrain mais encerclent les PJ dans tous les cas. Ils surgissent de fosses peu profondes (plaine), chargent depuis une pente raide (Collines Déchiquetées, montagnes) ou se cachent derrière d'énormes pieds de champignons (Jungle Fongique). Ils entament le combat en jetant des haches et des pierres puis se précipitent au corps à corps avec leurs lances et épées grossières. Si plus de la moitié des pillards sont tués, les autres battent en retraite. Si les PJ se rendent, on les ligote, les déshabille entièrement et les transporte jusqu'aux maîtres des pillards. En plus de leurs frustes armes et armures, les pillards transportent 1d4 demi-litres de lait de lune, 1d3 chapeaux de champignons tête de mort, 1d3 fragments de jade ainsi que des sacs grossièrement tissés contenant l'équivalent de 1d10 jours de rations (chair de champignon).

Tirez 1d3 pour déterminer la faction de la bande : (1) Cotcyst (2) Reagen'Tor (3) réfugiés dirigés par un Haut-Maître et 3 champions.

Fusil à rayon : Cette arme ressemble à une lance de cavalerie en argent de 2,40 m de long. Comme le pistolet à rayon, ses attaques contre les créatures vivantes ignorent le bonus d'armure à la CA et n'affectent pas les objets inanimés. Le fusil tire à une portée de 60 m, et les cibles vivantes doivent effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter la désintégration. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible ne subit que 1d16 points de dégâts. Les cibles vivantes pourvues d'une cotte de mailles ou d'une armure de plates bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

Tirer avec le fusil à rayon dépense une charge. Il en contient 1d4 quand on le découvre.

Gribb : Les PJ sont attaqués par une nuée de 1d12 étranges vautours reptiliens. Croyant avoir affaire à des proies faciles, les gribbs s'en prennent à un PJ blessé ou, à défaut, aux plus petits des personnages. Si plus de la moitié des créatures sont abattues ou neutralisées, les autres battent en retraite dans le ciel. On peut aussi distraire la nuée en lui lâchant de la viande, mais elle revient, désormais habituée à la facilité, au bout de 1d5 heures.

Gribb : Init +2 ; Att bec +3 corps à corps (1d4) ou serres +0 corps à corps (1d6+2) ; CA 13 ; DV 1d10 ; PV 5 ; Mvt 15 m (vol) ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Mine : Les PJ déclenchent une mine qui date de la guerre. Le premier PJ, selon l'ordre de marche, a droit à un test de Chance pour percevoir le déclic funeste sous sa botte. C'est le fait de retirer son poids qui déclenche la mine : le disque jaillit à 90 cm dans les airs et explose, projetant un réseau de filaments noirs qui désintègrent tout dans un rayon de 9 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter). Les personnages pourvus d'une cotte de mailles ou d'une armure de plates bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. Les objets inanimés (y compris les androïdes) ne sont pas affectés.

Notez qu'avant la détonation, un voleur habile peut verrouiller de nouveau la mine au moyen d'un test de *désamorcer les pièges* DD 20. En cas d'échec, elle explose normalement, et il n'a aucune chance d'éviter les dégâts.

Orm funeste : Les PJ sont attaqués par un énorme ver des Désolations. Mesurant plus de 10 m de long et 2,40 m de diamètre, cette créature à la peau rouge chitineuse, à la mâchoire préhensile pleine de crocs et aux quatre antennes-nageoires insolites en forme de pagaies n'est mue que par son inextinguible faim.

L'orm porte cinq attaques par round : une avec chacune des nageoires et une avec sa mâchoire. Si plus de deux attaques de nageoires atteignent la même proie, les appendices l'enfournent dans la mâchoire, et l'orm l'avale tout rond. Ensuite, la proie subit 1d5 dégâts par round jusqu'à ce qu'elle meure ou parvienne à s'échapper de l'orm.

On peut libérer une victime en infligeant 15 points de dégâts à l'orm avec une arme tranchante (pour lui ouvrir une issue), grâce à un Haut fait d'armes (depuis l'intérieur ou l'extérieur de son gosier) ou en tuant le monstre et en lui ouvrant le ventre.

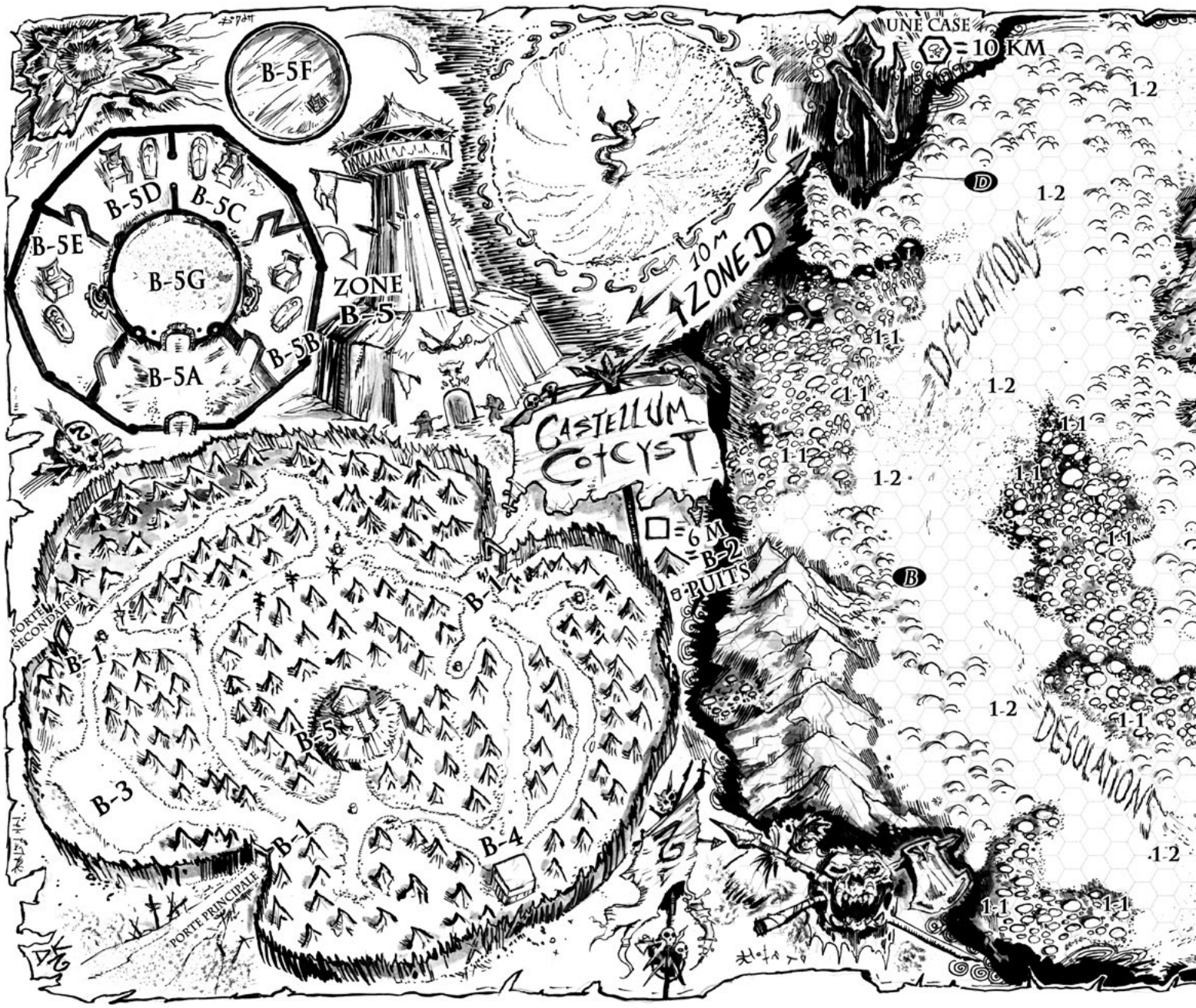
Les PJ ont 2 chances sur 6 de découvrir une relique dans le gosier de la bête. Tirez 1d4 : (1) trousse de secours (2) calotte crânienne (3) torche à plasma (4) pistolet à rayon.

Orm funeste : Init -5 ; Att 4 nageoires +3 corps à corps (1d4) ou mâchoire +3 corps à corps (1d12+5) ; CA 15 ; DV 8d12 ; PV 48 ; Mvt 13,5 m ; Act 5d20 ; AS : engloutissement de proie ; JS Vig +3, Réf -4, Vol +3 ; AL C.

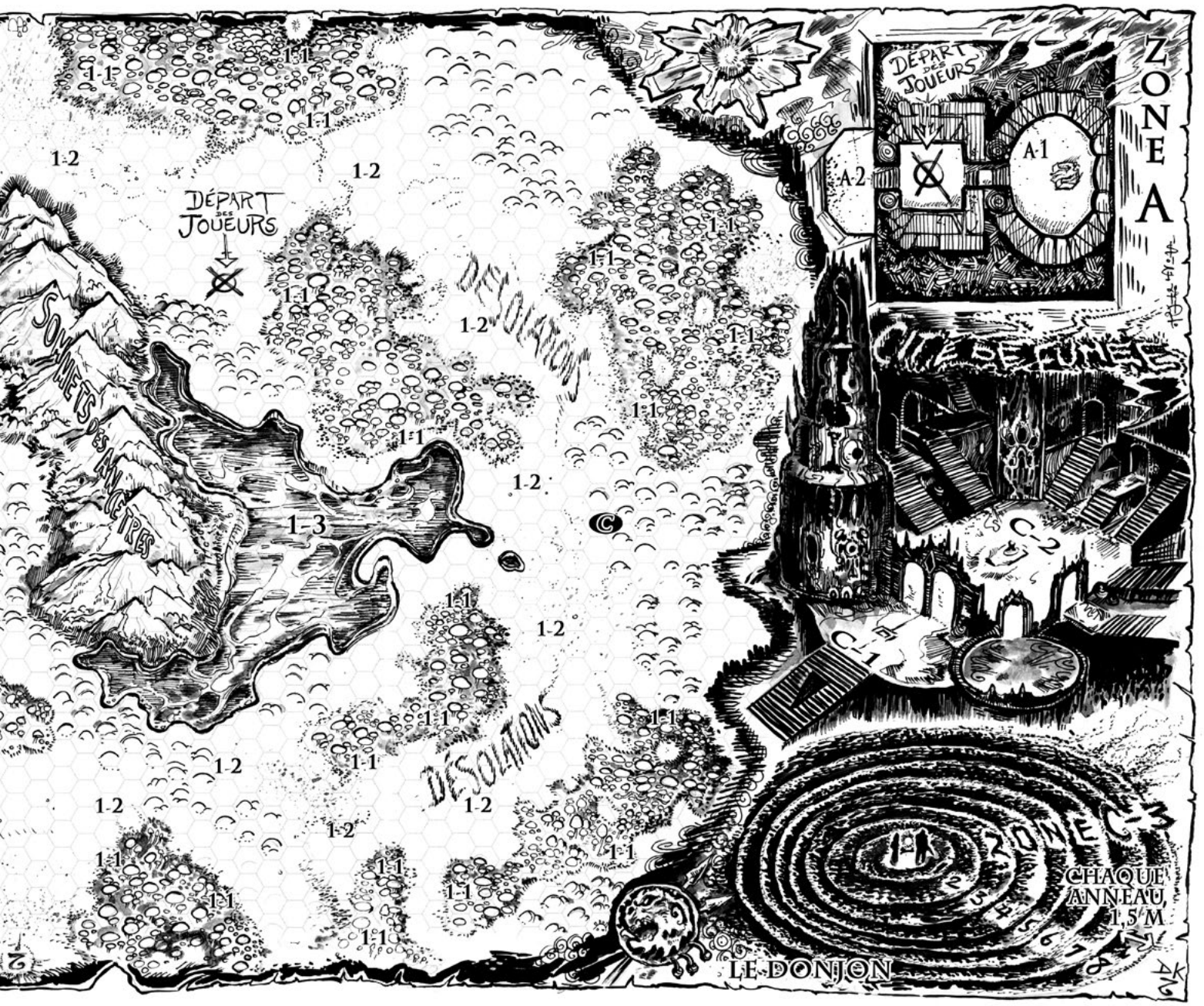
NOYADE ET SUFFOCATION

Les personnages risquent de suffoquer à plusieurs reprises dans cette aventure. Sur la Planète Pourpre, ce péril ne provient pas toujours de l'eau : la noyade ou l'asphyxie peut se produire à cause d'un gaz toxique, d'une armure hermétique ou de nuages de poussière étouffants.

Les créatures qui suffoquent subissent 1d4 points de dégâts d'Endurance par round et meurent lorsque leur Endurance tombe à 0. L'effet de la noyade s'interrompt si le personnage est exposé à l'air ou éloigné d'une façon ou d'une autre de ce qui a causé son asphyxie. (Dans certains cas spécifiques à cette aventure, il s'agit de nuages de poussière ou de gaz toxiques, et un jet de sauvegarde contre la noyade est autorisé. Les détails figurent dans les zones concernées.) L'Endurance perdue lors de l'asphyxie n'est rendue que quand le personnage passe du temps à l'air frais et pur.



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


ZONE A
DÉPART DES JOUEURS
A-1
A-2
CITÉ DE PUNES
C-1
C-2
C-3
DÉPART DES JOUEURS
SOMMETS DE SANGTIRE
DÉSOLATIONS
DÉSOLATIONS
1-1
1-2
1-3
CHAQUE ANNEAU 1,5 M
LE DONJON

Piège : Les PJ déclenchent un piège posé par les kiths. Le PJ de tête a droit à un test de Chance pour remarquer le fil grossier avant que le piège ne se déclenche. S'il échoue, une pluie de rochers et de rondins s'abat sur le groupe, infligeant 3d6 points de dégâts (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter).

Pillards (proches/loin) : Les PJ repèrent un groupe de 1d20+10 pillards à 100 m ou à 1,5 km. Ils sont dirigés par un seigneur de guerre, accompagné d'un champion par tranche de dix pillards.

S'ils sont « proches », les pillards se précipitent au combat et poursuivent les PJ s'ils battent en retraite. Si les PJ se rendent, on les ligote, les déshabille entièrement et les transporte jusqu'aux maîtres des pillards.

Si les pillards sont « loin », ils observent prudemment les PJ mais optent pour une retraite précautionneuse, cherchant à mettre le plus de distance possible entre le groupe et eux.

Si plus de la moitié des pillards sont tués, les autres s'enfuient. En plus de leurs frustes armes et armures, les pillards transportent 1d12 demi-litres de lait de lune, 1d5 chapeaux de champignons tête de mort, 1d4 fragments de jade ainsi que des sacs grossièrement tissés contenant l'équivalent de 1d20 jours de rations (chair de champignon).

Pistolet à rayon : Les personnages découvrent un pistolet à rayon mortel qui ressemble à un gantelet noir orné des runes communes à toutes les reliques de la Planète Pourpre. Une fois activé, le gant émet un rayon noir d'une portée de 30 m. Les attaques portées contre des créatures vivantes ignorent les bonus d'armure à la CA, et les cibles touchées sont aussitôt désintégrées (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour ne subir que 1D10 points de dégâts).

Les objets inanimés (y compris les androïdes) ne sont pas affectés. Les cibles vivantes pourvues d'une cotte de mailles ou d'une armure de plates bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. (Une armure en orm funeste est considérée comme une armure de plates.) Tirer avec le pistolet à rayon dépense une charge. Il en contient 1d4 quand on le découvre.

Skiff : Cet esquif volant aux nervures d'argent est une embarcation à fond plat pourvue de trois barrots et d'une rambarde basse. Il peut accueillir sept passagers assis, ou en transporter jusqu'à treize s'ils se serrent comme des sardines.

Une fois activé, le skiff s'élève de 1,50 m dans les airs. On le pilote grâce aux contrôles situés à la proue, et il peut voler en suspension au-dessus des Désolations à une vitesse de 3 cases (30 km) à l'heure. Le skiff se déplace à seulement 1 case à l'heure dans les Collines Déchiquetées et ne peut pas naviguer dans la Jungle Fongique ni dans les Sommets des Ancêtres (mais les PJ peuvent l'y remorquer).

Un skiff abandonné contient encore assez d'énergie pour naviguer 1d5 heures. Chaque nouveau fragment peut l'alimenter pendant 1d10+5 heures. Toutefois, le moteur et le système antigravité sont distincts : même une fois qu'il n'a plus de quoi se propulser, il reste en suspension au-dessus du sol. Des PJ ingénieux et issus d'une profession appropriée (marins et autres) peuvent l'équiper de voiles, auquel cas il se déplace à une vitesse réduite de 2 cases par heure. Le skiff n'offre aucune protection particulière contre les tempêtes de la planète. Pour le conduire dans ces conditions, le pilote doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur et de Volonté DD 20 par heure. S'il rate un de ces jets ou les deux, le skiff se retourne et il est perdu, après avoir éparpillé les PJ sur des kilomètres dans le sillage de la tempête.

Streklion : Une meute de 3d4 monstrueux streklions traque les PJ. Mesurant plus de 4 m de long et couverts de longues aiguilles, ces créatures semblables à des lions bondissent sur le groupe depuis leurs cachettes. Elles s'en prennent aux traînards, espérant s'enfuir avec une proie facile.

Si les PJ résistent vigoureusement et blessent plus de la moitié des membres de la meute, tous les streklions battent en retraite afin de trouver des proies plus faibles. Si les streklions parviennent à tuer un personnage, ils arrêtent d'attaquer et emportent son cadavre.

Les streklions mesurent 1,80 m de haut au garrot et peuvent bondir à 15 m au prix d'une action de mouvement. Leurs longues aiguilles jouent un rôle défensif : les personnages qui les attaquent avec des épées longues ou des armes plus courtes doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de se faire embrocher par ces piquants et subir 1d3 points de dégâts. Les personnages en armure de plates ou en armure d'argent sont immunisés contre les aiguilles.

Streklion : Init +3 ; Att griffes +3 corps à corps (1d6) ou morsure +0 corps à corps (1d10) ; CA 15 ; DV 3d12 ; PV 18 ; Mvt 18 m ou bond 13,5 m ; Act 1d20 ; AS : aiguilles ; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1 ; AL Variable.

Tempête (inondation) : Une petite averse se transforme en torrent puis en déluge, déferlant en rugissant dans les ravins, fouaillant le lit des rivières et emportant tout ce qui se trouve sur son passage. L'inondation se déclenche sans prévenir : les personnages n'ont que 5+1d5 rounds pour chercher une position surélevée (test d'escalade DD 10, ou au gré du Juge).

S'ils n'y parviennent pas, la vague les emporte. Ils doivent réaliser des tests de Force DD 20 pour échapper aux tourbillons d'eau. Ils peuvent effectuer ce test à chaque round, mais à chaque fois qu'un PJ échoue, il subit le même effet que s'il avait suffoqué pendant un round (cf. page 19). Les personnages pris dans l'inondation se retrouvent isolés pendant 1d8+3 heures, jusqu'à ce que le niveau d'eau baisse.

Tempête (orage) : Des nuages d'orage noirs se rassemblent à l'horizon et rattrapent les PJ au bout de 1d5 heures. La foudre larde les rouleaux noirs dans le ciel, et c'est à croire que la nuit vient de tomber. Les PJ doivent trouver un abri s'ils ne veulent pas se retrouver à la merci de l'orage.

Lorsque le groupe traverse l'orage, la foudre tombe de tous côtés. Si les PJ trouvent un abri, la tempête passe sans incident au bout de 1d4 heures. Ceux qui ne dénichent pas de refuge n'ont pas autant de chance. Faites un test opposé de Chance contre le PJ doté de la valeur de Chance la moins élevée.

Si le résultat au d20 du Juge est supérieur au résultat du d20 du PJ + son modificateur de Chance, celui-ci est frappé par la foudre qui s'abat depuis le ciel et lui inflige 6d6 points de dégâts (jet de Vigueur DD10 pour réduire les dégâts de moitié). Le PJ reste hébété et assourdi pendant autant de rounds.

Quand la foudre frappe un personnage, faites un test d'éclairs en chaîne : effectuez un autre test de Chance pour le PJ suivant par ordre de Chance croissante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un PJ échappe à la colère de l'orage.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Tempête (sable) : Des nuages d'orage noirs s'accumulent à l'horizon et rattrapent les PJ au bout de 1d5 heures. La foudre larde les rouleaux noirs dans le ciel, et c'est à croire que la nuit vient de tomber. Les PJ risquent la mort s'ils ne trouvent pas d'abri avant que la tempête n'éclate.

Des rafales de sable abrasif et étouffant s'abattent sur les PJ pendant 1d5 heures. Pour chaque heure qu'il passe exposé aux éléments déchaînés, tout PJ doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15. En cas de réussite, il perd temporairement 1 point d'Endurance. En cas d'échec, il en perd 1d3 et subit 1d5 points de dégâts.

Les personnages pris dans la tempête se retrouvent sourds et aveugles. Toute tentative de déplacement (s'ils avancent au milieu de la tempête) s'accompagne de 75 % de chances de se perdre, et si les PJ se séparent de plus de quelques mètres, ils n'ont pratiquement aucun moyen de retrouver leur chemin (test de Chance avec un malus de -5).

Les personnages peuvent éviter les effets de la tempête en creusant dans les dunes, mais ils ont alors 13 % de chances (valeur modifiée par la Chance) de s'enfoncer dans les sables mouvants et d'asphyxier sous les dunes.

Torche à plasma : Les PJ découvrent un gant argenté couvert de runes. Activé conformément à l'annexe A, le poing du gantelet déploie une vive flamme bleue : un chalumeau à plasma. Celui qui le manie peut l'étendre jusqu'à 90 cm. Si on la concentre, la torche peut découper n'importe quel matériau, excepté ceux des objets magiques. Au combat, elle inflige 1d12 points de dégâts et ignore tous les bonus à la CA octroyés par des armures non magiques.

La torche contient encore 1d4 charges. L'activer dépense une charge par round.

Trousse de secours : Les PJ tombent sur une sorte d'œuf translucide de la taille d'un crâne et pourvu de panneaux runiques. Une fois activé conformément à l'annexe A, l'œuf s'ouvre dès qu'il entre en contact avec un PJ blessé. Une douzaine de bras mécaniques en sortent et commencent à le soigner : ils guérissent 1d12 PV, 1d5 points de dégâts de caractéristique ou un empoisonnement. Quand on la trouve, la trousse de secours contient encore 1d7 charges.

ZONES DE LA PLANÈTE POURPRE

Vous trouverez ci-dessous les rencontres liées à un lieu spécifique et indiqué sur la carte de la surface.

Zone 1-1 – Nid de gribbs : *Un monticule qui semble composé de glaise grise s'élève à 12 m au-dessus du sol. Mesurant 6 m au pied, il se rétrécit à 1,80 m à son sommet.*

Mélange de fragments d'os et de salive, le nid abrite d30+10 reptiles volants. C'est au crépuscule et à l'aube que les gribbs sont les plus actifs, quand les PJ peuvent les observer en train de quitter leur repaire ou d'y revenir. Le reste du temps, on pourrait croire ce monticule abandonné.

Un examen approfondi révèle des fragments plus grands, ainsi que des os et crânes complets incrustés dans les murs. On n'a guère de mal à escalader la structure (test de Force ou d'escalade DD 10).

Toucher au nid provoque la colère des gribbs, qui sortent alors en volant. Ils combattent à mort pour défendre leur foyer. Si les personnages examinent le sommet, ils découvrent un trou de 90 cm de diamètre ouvrant sur un tunnel de 4,5 m jusqu'au cœur du nid, où l'on trouve un petit tas d'ossements et de débris.

Les parois de la cheminée sont couvertes d'œufs de gribbs à la coquille molle et parcheminée. Descendre dans ce conduit ne présente pas de difficulté (test de Force ou d'escalade DD 10), mais l'affaire se corse si on souhaite éviter les œufs (test d'escalade DD 20). Si l'un des œufs est bousculé, tout le nid s'anime, et les jeunes qui ne savent pas encore voler picorent les intrus. Il y a là 15 jeunes gribbs impatients de recevoir leur prochain repas.

Les personnages qui fouillent la pile de débris en bas du monticule ont 15 % de chances d'y trouver une relique d'autrefois. Dans ce cas, tirez sur la table ci-dessous :

Jet de 1d7+Chance	Résultat
1 ou moins	Couteau de pierre
2	Casse-tête de pierre
3	Lance de pierre
4-5	Fragment de jade
6	Torche à plasma
7	Pistolet à rayon
8+	Tirez 2 fois en ignorant les 8

Gribb (d30+10) : Init +2 ; Att bec +3 corps à corps (1d4) ou serre +0 corps à corps (1d6+2) ; CA 13 ; DV 1d10 ; PV 5 chacun ; Mvt 15 m (vol) ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Jeune gribb (15) : Init -2 ; Att bec +0 corps à corps (1d3) ; CA 13 ; DV 1d5 ; PV 2 chacun ; Mvt 3 m ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf -2, Vol +0 ; AL C.

Zone 1-2 – Fosse d'orm : *Les dunes et les crêtes sans fin s'ouvrent autour d'une dépression qui ressemble au lit sablonneux d'un bassin asséché.*

Le sable qui a coulé dans la fosse dissimule la mâchoire fermée d'une gigantesque mère orm. La cuvette mesure 12 m de diamètre ; le simple fait d'y marcher pousse la créature à ouvrir la gueule. La couche de sable et tous les personnages pris

dans ce rayon disparaissent dans le gosier du monstre (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour s'agripper au bord de la fosse).

Au round suivant, l'orm attaque en se dressant jusqu'à 18 m de haut. Contrairement à sa progéniture — relativement — plus petite, la mère orm est incapable de s'extraire de son antre.

La mère orm dispose de deux attaques par round : elle frappe le sol de sa masse énorme et mord avec sa redoutable mâchoire. Les personnages touchés par un coup de mâchoire sont avalés tout rond. Dès lors, une cible avalée subit 1d5 point de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle meure ou s'échappe du corps du ver.

On peut libérer une victime en infligeant 25 points de dégâts à l'orm avec une arme tranchante (pour lui ouvrir une issue), grâce à un Haut fait d'armes (depuis l'intérieur ou l'extérieur de son gosier) ou en tuant le monstre et en lui ouvrant le ventre.

Les PJ ont 50 % de chances de découvrir une relique dans le gosier de la bête. Tirez 1d4 : (1) trousse de secours (2) calotte crânienne (3) torche à plasma (4) pistolet à rayon.

Si les personnages fouillent minutieusement la fosse, ils découvrent 1d5 fragments de jade.

Mère orm : Init -10 ; Att écrasement +5 corps à corps (1d12) ou mâchoire +0 corps à corps (1d16+5 plus engloutissement) ; CA 15 ; DV 15d12 ; PV 90 ; Mvt 0 m ; Act 2d24 ; AS : engloutissement ; JS Vig +8, Réf -6, Vol +5 ; AL C.

Zone 1-3 – Lac de la mort : *Les eaux de ce lac étrange restent parfaitement immobiles. Aucune végétation n'en borde la rive, et on n'aperçoit pas d'algues dans ses eaux grisâtres. Une forte odeur âcre plane aux alentours.*

Le lac est empoisonné, ravagé par les réactions chimiques de la planète mourante. Quiconque boit de son eau saumâtre doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de subir 1d12 points de dégâts tandis que l'intérieur de sa bouche, son œsophage et son estomac se couvrent de pustules. Quiconque se montre assez stupide pour entrer dans l'eau subit 1d8 points de dégâts par round, la peau couverte du même genre d'éruption.

Du lac émanent des gaz lorsque la pression barométrique de l'air change. Ces émissions plus lourdes que l'air ne présentent pas de danger pour le groupe, sauf dans certaines conditions. Si les PJ se trouvent au bord de l'eau quand les tables aléatoires indiquent une tempête, ils voient des bulles remonter à la surface et éclater, polluant l'atmosphère. À peine 1d5+3 rounds plus tard, des gaz invisibles assaillent toute créature située à 30 m ou moins de la rive. Les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de succomber à leur effet : ils perdent connaissance et commencent à suffoquer (cf. page 19).

La première fois que les PJ voient le lac, ils distinguent un skiff (identique à celui de la table des reliques) à 6 m sous la surface. Si les PJ parviennent à le récupérer d'une façon ou d'une autre, ils découvrent que la relique contient assez d'énergie pour fonctionner 1d12 heures. Si le Juge le souhaite, d'autres reliques peuvent apparaître sous les eaux grises et stagnantes.

Zone 1-4 – Cairn : La zone 1-4 n'est pas liée à une case précise de la carte, mais on la découvre en explorant les Sommets des Ancêtres. Des centaines de cairns jonchent les hautes crêtes, les champs de rochers battus par les vents et les ravins escarpés. Il en existe essentiellement trois formes traditionnelles : des chambres mortuaires abritant des troupes entières de guerriers, des cairns piégés destinés à tuer d'éventuels pilleurs de tombes et des cairns longs, conçus pour les plus puissants seigneurs de guerre.

Quand les PJ découvrent un cairn, déterminez-en le type en tirant 1d3 : (1) chambre mortuaire (2) cairn piégé (3) cairn long. Les lieux numérotés sont identiques dans les trois types de cairns, mais tous ne contiennent pas les lieux mentionnés ci-dessous. Consultez les plans des trois types page 26. Le Juge est encouragé à tracer ses propres plans de cairn et de zones supplémentaires comme il le souhaite.

Zone 1-4a – Entrée : *Un énorme rocher mesurant près de 1,80 m de haut repose dans la pente. Le givre couvre les runes gravées sur sa paroi. On a déposé au pied du rocher un épais fagot de pieds de champignon séchés attaché à l'aide d'une ficelle fibreuse.*

Les runes sont les mêmes que celles qui figurent sur les reliques des anciens, mais elles n'ont rien de magique et revêtent simplement une signification rituelle aux yeux des kiths.

On peut ouvrir le cairn en faisant rouler le rocher de côté, ce qui nécessite un test de Force DD 20 de la part d'un seul PJ (le DD passe à 15 si on a fait fondre la glace qui bloque le bas de la pierre). Si deux PJ ou plus joignent leurs forces, ils parviennent automatiquement à le déplacer.

Deux cordes en fibres de 1,80 m attachent les fagots de pieds de champignon. Si les PJ les examinent, ils découvrent qu'ils contiennent des mains tranchées de kiths, des offrandes en l'honneur des guerriers inhumés ici.

Sauf indication contraire, à l'intérieur du cairn, le plafond se situe à 1,20 m du sol, ce qui force des personnages plus grands à s'incliner ou à ramper et limite l'usage des armes à deux mains. Le sol se compose de terre battue et de gravier, et l'air est froid.

Zone 1-4b – Fausse porte : *Dans le mur se trouve une porte en pierre basse gravée de runes.*

Les runes correspondent à celles du portail à l'entrée du cairn et n'ont qu'un but décoratif. La porte semble ordinaire quand on l'examine superficiellement, mais les nains, mineurs, maçons et autres qui penseraient à vérifier l'intégrité structurelle de la chambre remarquent aussitôt qu'elle soutient en réalité une partie de plafond. Les voleurs qui réussissent un test de Détecter les pièges DD 10 le remarquent aussi.

Si on tente d'ouvrir la fausse porte, le passage s'effondre. Tous les personnages situés à 3 m ou moins de la porte doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de se faire écraser et de subir 1d12+3 points de dégâts. Sauf précautions extraordinaires, les personnages situés à côté de la porte n'ont pas droit au jet de sauvegarde, subissent 1d12+3 points de dégâts et se retrouvent coincés sous les gravats. Ils commencent à suffoquer au bout de 1d10 rounds (cf. règles de suffocation page 19).

Rejoindre un personnage coincé dans le passage étroit et effondré en partie représente un grand danger. Il y a 13 % de chances non cumulatives par round que la portion du cairn qui se trouve au-dessus de ceux qui viennent à son secours s'écroule elle aussi, comme le piège ci-dessus. Ils doivent réussir cinq tests de Force DD 15 pour atteindre leurs alliés prisonniers. Un PJ peut effectuer un test par round. Le risque d'effondrement disparaît entièrement si un nain, un mineur ou un maçon trouve un moyen d'étayer le plafond, mais ces PJ n'ont alors pas la permission de creuser avec les autres.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Zone 1-4c – Fosse : Rien de particulier ne trahit la présence de ce piège. Un voleur extrêmement prudent peut le remarquer en réussissant un test de Détecter les pièges DD 10, et un explorateur qui insiste pour tapoter le sol pendant qu'il avance a droit à un test de Chance DD 10 pour remarquer qu'il sonne creux.

Si un poids de 10 kg ou plus fait pression sur le sol, les dalles minces et couvertes de terre cèdent et précipitent les personnages dans la fosse. Le premier PJ dans l'ordre de marche (ou de reptation) doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter le piège. Le DD tombe à 10 pour le deuxième PJ, et à 5 pour le troisième. Si l'un des PJ réussit son test, les suivants sont épargnés eux aussi.

La fosse mesure 7,5 m de profondeur, et son diamètre se réduit à 60 cm au fond. Les personnages qui tombent dedans subissent 2d6 points de dégâts de chute et se retrouvent coincés (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour se dégager). Le deuxième et troisième PJ qui tombent sur le premier lui infligent 1d3 points de dégâts d'écrasement supplémentaires.

Zone 1-4d – Cairn de la chambre : *Ce passage bas débouche sur une salle circulaire et encaissée. Au centre se dresse un grand monolithe dont le sommet émet une étrange lumière couleur d'émeraude.*

Le piédestal est entouré de corps emmaillotés de peaux, disposés comme les rayons d'une roue autour du centre de la pièce.

2d12 cadavres ont été enterrés dans cette salle. On a momifié ces kiths dans les peaux humides d'adversaires abattus, remplies de sel puis cousues afin qu'elles rétrécissent et les emmaillotent. L'altitude, l'air sec et les températures basses des cairns évitent aux corps momifiés de se décomposer.

Tous ces guerriers ont péri au combat. Si on retire les peaux, on découvre des blessures affreuses, des amputations, voire des corps décapités. Tous sont enterrés avec leurs armes, les casse-têtes et lances simples qu'utilisent les kiths. Aucun des kiths momifiés ne possède de trésor digne d'être pillé.

Le monolithe qui occupe le centre de la salle a été sculpté dans le roc et culmine à 1,80 m, à 30 cm seulement du plafond. Au sommet se trouvent 1d5 fragments de jade : c'est d'eux que vient la lumière verte. Les éclats sont incrustés dans la pierre et maintenus en place par de l'argile durcie. Pour les retirer, il faut les gratter ou les arracher à leur support, ce qui nécessite un test d'Agilité ou de *désamorcer les pièges* DD 15.

En cas d'échec au test, le PJ brise une des pierres et déclenche une réaction en chaîne : tous les autres fragments explosent aussi. Le voleur subit 1d5 points de dégâts pour chaque fragment restant (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour réduire ces dégâts de moitié) et se trouve projeté à terre. La chambre brille d'une lumière émeraude qui aveugle tous ses occupants pour 1d3 rounds (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter).

Les rayons éblouissants animent les momies, qui déchirent leurs peaux séchées et se dirigent d'un pas traînant vers les pilleurs de tombe. Elles ne restent animées qu'un instant : le pouvoir des fragments de jade s'épuise au bout de 1d5+1 rounds, après quoi elles s'effondrent. Les momies kiths présentent les traits des morts-vivants et peuvent être repoussées comme eux.

Momie kith (2d12) : Init -1 ; Att mains nues +2 corps à corps (1d4+2) ; CA 9 ; DV 2d8+1 ; PV 9 chacune ; Mvt 7,5 m ; Act 1d20 ; AS : traits des morts-vivants ; JS Vig +1, Réf -1, Vol immunité ; AL C.

Zone 1-4e – Cairn long : *Le passage s'achève par un rebord dominant une salle obscure et circulaire située 3 m au-dessous. Au centre de cette salle, un catafalque composé de roches empilées s'élève jusqu'au plafond.*

La peau d'un orm géant couvre tout le sol de la pièce. Des gribbs desséchés, aux ailes déployées comme s'ils volaient, surveillent l'endroit. Tout ici est immobile et silencieux.

Cette chambre est la dernière demeure d'un champion ou d'un seigneur de guerre de la Planète Pourpre. Son cadavre gît avec ses puissantes reliques, sous les blocs de pierre. Les gribbs réduits et la peau d'orm sont des offrandes témoignant des prouesses du défunt héros.

Les pilleurs de tombes expérimentés ont de bonnes raisons de se méfier. Les roches empilées remplissent en effet deux rôles : elles dissimulent le corps du héros kith tout en soutenant le plafond. En les retirant, on risque de provoquer un effondrement, un danger qu'identifieront sans difficulté les voleurs, les nains et les maçons.

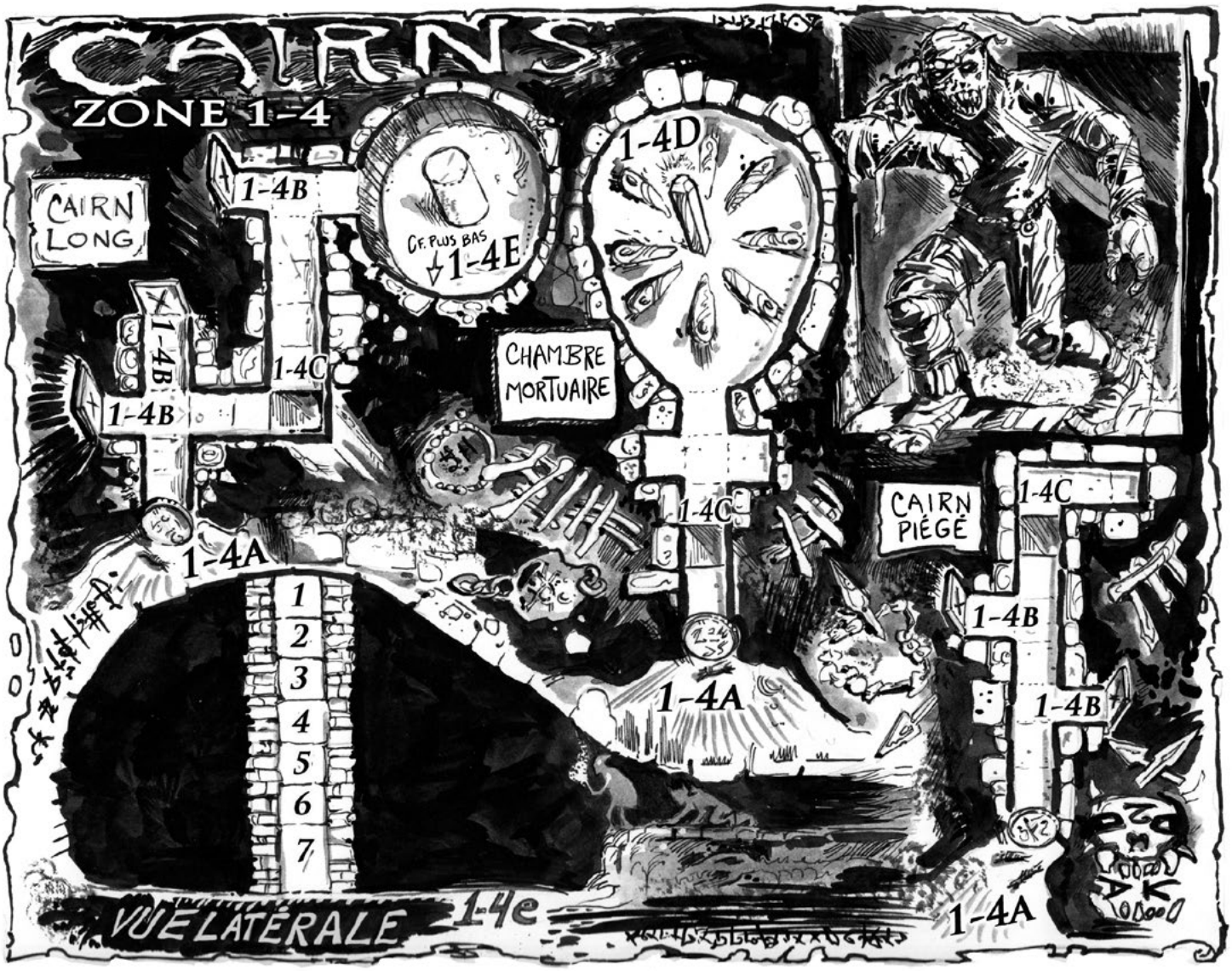
Le héros kith est inhumé sous les pierres de la colonne, mais sa position varie en hauteur d'un cairn à l'autre. Pour l'exhumer, lui et ses richesses, les PJ doivent trouver un moyen de retirer sans risque les pierres qui permettent d'accéder à la momie sans provoquer d'écroulement.

Choisissez ou déterminez au hasard une section de la colonne sur la jauge adjacente au plan du cairn : c'est là que se trouve la momie. Pour retirer une pierre, trois PJ doivent réussir un test de Force DD 10, ou deux d'entre eux doivent réussir un test de Force DD 15. Un unique PJ à la force herculéenne pourrait en ôter une au prix d'un test de Force DD 20. En retirant une des pierres, un PJ peut examiner l'intérieur de la colonne, au-dessus et en dessous de sa position.

Chaque pierre retirée entraîne 7 % de risques cumulatifs que le pilier s'effondre et que le plafond tombe sur les PJ. Faites un jet d'initiative : chaque PJ qui obtient davantage que le Juge doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour s'échapper de la chambre mortuaire. Pour ceux qui obtiennent moins que lui, le DD est de 15. Tout PJ coincé dans la chambre subit 4d12 points de dégâts et commence à suffoquer sous des tonnes de pierre et de terre.

La survie des PJ dépend de la chance, à moins qu'ils ne trouvent un moyen de contourner la difficulté que pose le piège de la colonne, sachant qu'un voleur ne peut pas la « désamorcer » au prix d'un test de *désamorcer les pièges*. Le seul moyen pour eux consiste à découvrir une méthode ingénieuse.

Piller le cadavre : si les PJ parviennent à localiser le cadavre sans que la salle ne s'écroule, ils peuvent l'extraire de la colonne. La momie se dégage en laissant derrière elle une traînée de terre salée, ainsi que ses trésors. Tirez 1D100 pour chacun des trois types de trésor sur la table page suivante.



PILLER LE CADAVRE EN ZONE 1-4E

1d100	Ornements	Armes et armures	Reliques
1-30	1d5 colliers en cuivre (2 po chacun)	Rien	Rien
31-55	1d5 colliers en argent (5 pa chacun)	1d3 têtes de lances	Rien
56-75	1d5 colliers en or (10 po chacun), 2 bracelets en cuivre (5 po chacun)	1d5 têtes de lances et un bouclier en peau d'orm	1d3 fragments de jade
76-90	1d10 colliers en or, 2 bracelets en cuivre, 1 torque en argent (20 po)	1d5 têtes de lances, un bouclier en peau d'orm et une épée à deux mains	1d4 fragments de jade
91-95	1d10 colliers en or, 2 bracelets en cuivre, 1 torque en argent et un bandeau en argent (5 po)	1d5 têtes de lances, un bouclier en peau d'orm, une épée à deux mains et une armure de peau	1d6 fragments de jade et une torche à plasma
96-99	Tirez deux fois	Comme 91, et un 2e jet dans la colonne ornements	1d8 fragments de jade et un pistolet à rayon
00	Comme 91, et un 2e jet dans la colonne reliques	Comme 91, et un 2e jet dans la colonne reliques	1d12 fragments de jade, fusil à rayon et calotte crânienne

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

ZONE B : CASTELLUM COTCYST

Ce fort militaire se dresse sur une crête, entouré de toutes parts d'un fossé peu profond et d'une palissade de pieds de champignons ligneux. Derrière la palissade, vous apercevez des sommets de tentes ainsi qu'une grande tour en bois émergeant d'une nappe de fumée.

Au sommet du mur, on distingue des sentinelles armées aux lances ornées de bannières qui claquent au vent.

Le castellum sert de base aux 750 kiths de la maison Cotcyst. On trouve 500+1d100 kiths présents sur place à tout moment. Disciplinés, supervisés par leurs vigilants maîtres, ils combattent jusqu'à la mort pour défendre ce bastion.

Des binômes de sentinelles sont disposés à intervalles de 15 m au sommet du mur. Dix sentinelles supplémentaires surveillent l'enceinte depuis le haut de la tour. Les bannières des lances remplissent deux rôles identiques : si les sentinelles repèrent des ennemis (n'importe qui d'autre qu'un kith), elles les brandissent afin d'alerter le fort ; en outre, quand les sentinelles placées dans la tour voient la bannière d'un camarade tomber (par exemple, si quelqu'un assassine discrètement une sentinelle du mur), elles poussent un cri d'alarme pour inciter tout le camp à agir.

Trois rounds après l'alarme, et chaque round par la suite, 3d20 kiths armés arrivent, dirigés par les sentinelles de la tour et des murs. Ils continuent jusqu'à ce que tous les occupants du fort aient été mobilisés. Les guerriers de la tour restent auprès de leurs seigneurs de guerre et de leurs Hauts-Maîtres à moins qu'elles ne reçoivent d'autres directives.

Les murs du castellum mesurent 4,5 m de haut, et on y grimpe facilement au moyen d'un test d'escalade DD 10. Les pieds de champignons offrent un abri aux sentinelles (+2 à la CA) et sont difficilement inflammables : plutôt que de prendre feu, ils se consument lentement en émettant une infecte fumée verte.

Reportez-vous au plan B (page 20) pour les zones de rencontres suivantes :

Zone B-1 – Portes : Le castellum comprend deux portails principaux ainsi qu'une petite porte annexe. Le jour, on laisse les premiers ouverts pour que les troupes qui partent effectuer des raids ou en reviennent puissent passer. Au crépuscule, on ferme et on barre les portes : les bandes de guerriers qui reviennent entre la tombée de la nuit et l'aube utilisent la porte annexe. (Les groupes qui s'approchent des portails principaux après le crépuscule sont immédiatement identifiés comme étrangers ; les sentinelles réagissent par la violence si on les interpelle ou si on essaie de parlementer.)

Murs et portes ne sont plus surveillés pendant 1 h chaque jour : à midi, quand le camp tout entier se rassemble en zone B-3 pour assister aux flagellations publiques.

Les portails principaux sont juste de courtes sections de mur maintenues en place et verrouillées par des poutres horizontales. Même si on retire ces barres, il faut recourir à la force brute pour déplacer ces murs (un test combiné de Force DD 30 ; jusqu'à 10 personnages peuvent cumuler les résultats de leurs tests). Si les barres restent en place, on peut abattre les portes au moyen d'un unique test de Force DD 40 ou les enfoncer en leur infligeant plus de 100 points de dégâts à l'aide d'armes contondantes ou de haches.

La porte annexe, barrée de l'intérieur, mesure 1,80 m de large et repose sur des charnières en cuir. En présence des barres, il faut réussir un test de Force DD 25 pour abattre la porte ou lui infliger plus de 50 points de dégâts pour la détruire avec des armes contondantes ou des haches. Une fois les barres retirées, on n'a aucun mal à l'ouvrir.

Zone B-2 – Tentes des soldats : Chaque tente abrite dix kiths, leurs paillasses, leurs armes et leur équipement. Il y a 25 % de chances que les occupants d'une tente soient présents, à moins que les sentinelles n'aient donné l'alarme.

Les tentes se composent d'une toile de fibres tressées soutenue par un mât unique en pied de champignon. On n'a aucun mal à les faire s'effondrer en le coupant ou en le renversant (CA 5, 3 PV).

Au centre de chaque tente, un braséro plein de braises chaudes sert aussi bien au chauffage qu'à la cuisine. Les tentes abattues prennent feu au bout de 1d5 rounds.

D'éventuels incendies provoquent une réaction en chaîne, passant à la tente voisine au bout de 1d3 rounds. Les flammes et la fumée suscitent assez de chaos pour permettre aux PJ de se déplacer dans le camp sans qu'on les détecte (test de Chance avec un bonus de +5 pour éviter de se faire repérer). Il faut 5d8 rounds aux kiths pour circonscrire les incendies.

Zone B-3 – Terrain sanglant : *Les tentes s'ouvrent sur un petit champ planté de dizaines de grands mâts. Des kiths sont attachés à un tiers de ces derniers. Certains corps avachis ne tiennent plus que grâce à leurs liens, d'autres se dressent dans une posture de défi, et d'autres encore ne sont plus que des cadavres bouffis. Tous les kiths présentent de cruelles blessures au visage, au ventre et sur le dos.*

Une plateforme basse qui s'élève à 90 cm au-dessus du sol occupe le centre du terrain. Elle est maculée de flaques de sang séché.

Vingt-trois prisonniers kiths et neuf cadavres sont ligotés aux poteaux de flagellation. Tous étaient naguère des guerriers au service de la maison Cotcyst, mais ils sont réduits à d'abjects exemples pour tous ceux qui refuseraient les ordres des maîtres. D'épaisses cordes (CA 5, 2 PV) leur maintiennent les mains et les pieds ; on peut les arracher au prix d'un test de Force DD 15.

À midi, on détache les prisonniers pour les conduire sur la plateforme où ils subissent la torture. Les flagellations font l'objet d'un véritable spectacle rituel auquel assiste le camp tout entier. C'est le seul moment de la journée où on délaisse la surveillance des murs et des portes.

Les prisonniers sont gardés par 10 guerriers sélectionnés personnellement par le Seigneur des Chats, le tortionnaire responsable de l'exécution du rituel. Ce kith immense au torse nu ne se déplace jamais sans son chat à neuf queues barbelées. En plus du fouet, le Seigneur manie une torche à plasma (contenant 5 charges) qu'il peut utiliser en même temps.

Une fois libérés, les prisonniers attaquent leurs anciens frères avec une formidable férocité. Si les PJ les aident, ils demandent à rejoindre leur groupe.

Seigneur des chats : Init +2 ; Att chat à neuf queues +4 corps à corps (1d7+4) ou torche à plasma +4 corps à corps (1d12) ; CA 15 ; DV 3d12+6 ; PV 30 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL L.

Gardes (10) : Init +0 ; Att lance +3 corps à corps (1d8+3) ou javelot +0 distance (1d6+3) ; CA 12 ; DV 1d12+2 ; PV 8 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL L.

Prisonnier kith (23) : Init +0 ; Att poing (1d3-1) ; CA 8 ; DV 1d12+2 ; PV 1 (8) chacun ; Mvt 4,5 (9) m ; Act 1d16 ; JS Vig -3, Réf -3, Vol -5 ; AL L.

Zone B-4 – Demeure fortifiée : *Ce bâtiment de pierre trapu est isolé. Dépourvu de fenêtres, il ne comprend qu'une seule porte. Un kith se tient en faction devant, une lance à la main.*

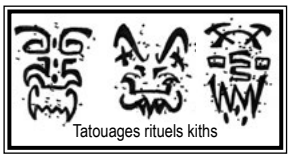
Ce bâtiment sert de dépôt de fragments de jade et de reliques à la maison Cotcyst. La demeure fortifiée porte bien son nom : il n'existe aucun moyen d'y entrer ou d'en sortir en dehors de la porte, barrée de l'intérieur et gardée par cinq kiths. Les gardes ne la retirent que si la sentinelle de l'extérieur frappe selon un code et prononce le mot de passe : « Solin-to ». Seuls les seigneurs de guerre et les Hauts-Maîtres sont autorisés à y accéder.

On peut abattre (test de Force DD 25) la porte renforcée ou la détruire (40 PV) à l'aide d'armes contondantes ou de haches. Si on l'attaque, la sentinelle extérieure appelle à l'aide avant de battre en retraite pour chercher des renforts. À l'intérieur, les gardes préparent leurs armes à énergie et ripostent dès qu'on enfonce la porte.

En dernier recours, les gardes préfèrent détruire la réserve plutôt que de la voir tomber entre les mains de l'ennemi. Si plus de deux gardes sont éliminés, un de ceux qui restent active une grenade. Si on le tue ou l'assomme, la grenade lui tombe de la main, explose à l'intérieur et déclenche les autres armes. La déflagration qui s'ensuit inflige 20d10 points de dégâts à tous les personnages dans un rayon de 15 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour l'éviter), détruisant le bâtiment, les reliques et tous les fragments de jade.

La demeure fortifiée contient une bonne quantité de reliques disposées dans de beaux coffrets en bois de champignon :

3 pistolets à rayon
2 fusils à rayon
2 torches à plasma
6 mines
25 fragments de jade


Tatouages rituels kiths

Garde du dépôt (6) : Init +2 ; Att casse-tête de fer +4 corps à corps (1d4+4) ou fusil à rayon +0 distance (1d16, jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter la désintégration) ; CA 13 ; DV 3d12+6 ; PV 24 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : grenade (1 par garde ; 20d10 points de dégâts dans un rayon de 15 m si elle explose dans le dépôt, jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter) ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL L.

Zone B-5 – Tour : *La tour de bois mesure environ 9 m de haut, coiffée d'une bretèche en encorbellement ainsi que d'un toit bas en pente. Des peaux tatouées pendent aux piques qui dépassent de ses murs et flottent dans la brise.*

Une muraille de bois à six côtés protège le pied de la tour. Deux gardes kiths flanquent la paire de larges doubles portes donnant sur l'intérieur du donjon.

La tour abrite les maîtres de la maison Cotcyst. Les gardes arrêtent tout personnage (kith ou autre) qui s'en approche et appellent aussitôt des renforts à l'intérieur (zone B-5a).

Les peaux de kiths (humidifiées chaque jour depuis le haut) sont censées protéger la tour des projectiles enflammés et des rayons. Elles arrêtent effectivement les plus ordinaires, mais ne résisteraient guère à une *boule de feu* ou à un *éclair*.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Si elle prend feu, la tour s'écroule en 1d7+10 rounds, écrasant quiconque se trouve dans le bastion extérieur (zone B-5a) et lui infligeant 3d12 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour les réduire de moitié). La tour effondrée révèle la coque argentée et ovoïde de la navette de saut (zone B-5g).

Garde de la tour (2) : Init +0 ; Att lance de fer +2 corps à corps ou distance (1d6+2) ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable.

Zone B-5a – Bastion extérieur : *Une atmosphère sombre règne dans cette salle obscure. Il y règne une forte odeur de terre humide et de fumée de feu de bois. La suie a noirci les cloisons ornées de sinistres trophées : têtes, mains et oreilles coupées.*

Un braséro creusé à même le sol occupe le centre de la salle, rempli de braises cramoisies. De l'autre côté se trouve une double porte. À votre gauche et à votre droite, vous voyez des arches en bois ouvrant sur les salles qui bordent la tour proprement dite.

Quatre autres gardes et leur commandant sont stationnés ici. Ils réagissent en 1d5 rounds si on sonne l'alarme hors de la tour. Le commandant est un énorme kith couturé de cicatrices issues d'une vie de combats ; il défie les guerriers adverses en combat singulier. Si un unique combattant triomphe de lui, ses hommes, démoralisés, cessent de se battre et s'enfuient dans la tour.

Les guerriers dorment sur des paillasses. Le jour, ils les enroulent et les stockent dans un coin avec des réserves de viande de kith fumée et 1d5 demi-litres de lait de lune.

On peut barrer l'entrée à l'aide de trois barres de métal piquées (récupérées dans les Désolations). Dans ce cas, il faut un test de Force DD 25 pour les forcer, ou 50 points de dégâts pour les abattre (avec des armes contondantes ou des haches).

Une échelle en bois repose au coin nord-est de la pièce. Elle débouche sur une trappe du plafond qui mène à l'extérieur de la tour et à la bretèche (zone B-5f).

Champion : Init +2 ; Att bâton de fer +5 corps à corps (1d6+5) ; CA 15 ; DV 5d12+6 ; PV 36 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; AS : critique sur 19-20 ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +1 ; AL L.

Gardes (4) : Init +0 ; Att gourdin de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; hp 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL L.

Zones B-5b à B-5e – Sièges du pouvoir : Le bastion extérieur se segmente en quatre salles plus petites séparées par des arches ouvertes. Chacune abrite un contenu quasiment identique. :

Dans la pénombre, vous distinguez un sarcophage et un trône en pierre polie ou en métal. La silhouette décapitée d'un énorme kith musculeux y est assise.

Les trophées qui ornent les murs sont très semblables (divers morceaux de cadavres cloués aux parois), mais à des stades de décomposition variés. Les trophées de la zone B-5b sont « frais », car ils datent du mois précédent, tandis que ceux de la zone B-5e se réduisent à des lambeaux de cartilage séchés et à des ossements couverts de poussière et de toiles d'araignées.

Les « sarcophages » contiennent quatre des cinq Hauts-Maîtres de la maison Cotcyst. Des fragments de jade alimentent les champs de stase qui les maintiennent en vie et les empêchent de vieillir. Ils se relaient au poste de maître de la maison.

Les silhouettes « décapitées » sur les trônes sont des androïdes qui servent de corps aux maîtres lorsque ceux-ci s'éveillent.

Les sarcophages présentent les runes familières des anciens (cf. annexe A) ; on peut les ouvrir en activant la rune 8 puis la 5, mais en dehors de cela, on n'y distingue aucune jointure, aucun mécanisme d'ouverture. Sans les runes, on peut toutefois ouvrir un sarcophage en infligeant 10 points de dégâts ou plus d'un seul coup. Les attaques moins brutales dérapent simplement sur le sarcophage de l'espace sans lui infliger le moindre dégât.

Chaque sarcophage contient le corps flétri d'un être humain antique ainsi que sa tête préservée dans un globe transparent. Le corps demeure inanimé, mais la tête, elle, est clairement éveillée : ses yeux écarquillés qui jettent des regards un peu partout et ses cris muets expriment une terreur abjecte.

Ouvrir un sarcophage libère un nuage aveuglant de gaz cryogénique tout en activant l'androïde. Une brume se répand dans la chambre. Elle empêche d'y voir (aveuglant momentanément les occupants de la pièce pendant 1d4+1 rounds), après quoi elle se dissipe. Pendant ce temps, l'androïde se dirige vers le sarcophage et tente de fixer la tête à son cou. Si un PJ lui barre la route, il l'attaque à l'aveuglette, avec un malus de -4 pour toucher.

Lorsque l'androïde a atteint la tête, il utilise une action pour la fixer. Une fois en place, la tête peut parler, et l'androïde ne subit plus le malus de -4.

Si on les attaque, les maîtres endormis se défendent et tentent de se replier vers le sanctuaire (zone B-5g). Toutefois, si le groupe parvient à parlementer avec eux, chacun s'exprime avec sa propre personnalité et agit selon des mobiles qui lui sont propres.

Negob (B-5b) : Arrogant, dédaigneux. Exige que les PJ (les « vers ») se soumettent à sa volonté. Il projette de les utiliser comme armes contre les Reagen'Tor et ne tolère aucun refus. S'ils demandent une récompense, Negob offre aux PJ la pierre de jade de la maison adverse, à condition qu'ils parviennent à l'abattre.

Rettur Un (B-5c) : Ce maître est devenu complètement fou, convaincu que les PJ ont été envoyés par les autres maîtres de la maison pour le tuer. Une fois éveillé, il se déchaîne et tente d'occire les PJ avant de s'emparer de la tour intérieure. Si les PJ résistent et réduisent l'androïde à la moitié de ses points de vie ou moins, Rettur s'enfuit dans la nature.

Kr-Nitsu (B-5d) : Le maître se confond en remerciements envers les PJ pour l'avoir tiré du sommeil et leur promet sa gratitude et son assistance éternelles (un tissu de mensonges, bien évidemment). Ce maître perfide croit qu'il peut duper les PJ pour les forcer à accomplir sa volonté. Après leur avoir promis de leur donner la pierre de jade de la maison en guise de récompense, Kr-Nitsu ordonne aux PJ d'attaquer les gardes du sommet de la tour. Pendant ce temps, il assassine Em-Kiln et déclenche la séquence de lancement dans la zone B-5g.

Nos Al'Retep (B-5e) : Des quatre maîtres, Al'Retep est le plus sain d'esprit. Il tente de parlementer et de comprendre les objectifs des PJ. Lorsqu'il saisit que ces derniers cherchent une pierre de jade, il leur explique où ils peuvent en trouver deux : la première alimente la maison Reagen'Tor, et la seconde est enchâssée dans le front de la Vatya-Ibdid.

Al'Retep confie jusqu'à 100 de ses propres kiths à la cause des PJ s'ils acceptent de prendre les armes contre la maison Reagen'Tor. S'ils préfèrent tenter leur chance contre la Vatya-Ibdid, Al'Retep leur offre des guides, mais rien de plus, persuadé qu'ils sont condamnés.

Qu'ils choisissent l'une ou l'autre entreprise, si les PJ sont particulièrement affaiblis à quelque moment que ce soit, les kiths d'Al'Retep se retournent contre le groupe et cherchent à les tuer avant de retourner auprès de leur maître avec leurs trophées.

Tous les androïdes des maîtres sont identiques et disposent du profil suivant :

Androïde (4) : Init +0; Att poing +2 corps à corps (1d8+2); CA 18; DV 3d8+12; PV 24 chacun; Mvt 12 m; Act 2d20; AS : infravision 18 m, immunisé contre le poison et les sorts affectant l'esprit, guérit 2 PV par round; JS Vig +5, Réf +0, Vol +6; AL L.

Zone B-5f – Bretèche : Dix kiths montent la garde au sommet de la tour et repèrent sans tarder le moindre problème affectant les sentinelles du chemin de ronde.

Ils font pleuvoir lances et rochers sur les PJ qui chercheraient à prendre d'assaut la tour. Les personnages situés en dessous doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 à chaque round qu'ils passent dans un rayon de 4,5 m autour du pied de la tour pour éviter de subir 1d6 points de dégâts sous la pluie de gravats. Ceux qui s'abritent sous des boucliers bénéficient d'un bonus de +5 au test, à condition de ne rien faire d'autre que se déplacer.

Pour pénétrer dans la bretèche par l'échelle de la zone B-5a, les PJ doivent passer par une trappe barrée. Forcer la trappe située à 7,5 m au-dessus du sol est une entreprise difficile et périlleuse. On peut l'enfoncer en réussissant un test de Force DD 15 ou la détruire en lui infligeant 15 points de dégâts avec une arme contondante ou une hache.

Si les PJ ne réussissent pas à ouvrir la trappe dès leur première tentative, ils alertent les gardes postés au-dessus. Les personnages coincés sur l'échelle ne bénéficient pas du bonus à la CA accordé par une bonne valeur d'Agilité et doivent réussir un test de Force DD 10 à chaque fois qu'ils sont touchés par une attaque venue du dessus pour éviter de tomber.

Une fois dans la bretèche, les personnages découvrent dix paillasses et dix ensembles d'armes, ainsi que trois braséros pleins de braises suspendus à des chaînes. La salle est pourvue de trois râteliers de lances grossières (il y en a 60 au total) ainsi que de trois tas de pierres rondes de la taille du poing à jeter sur les assaillants par les meurtrières pratiquées sur toute sa circonférence.

Garde de la tour (10) : Init +0; Att casse-tête de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ou jet de pierre +0 distance (1d6+2); CA 10; DV 1d12+2; PV 8 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL L.

Zone B-5g – Sanctuaire : *La salle obscure et basse donne sur une chambre lumineuse en forme d'œuf, éclairée par des orbes bleus disposés en hauteur. Au centre repose un géant assis sur un trône d'argent.*

Sur un petit piédestal gris, devant le trône, repose un cristal vert lumineux.

La salle est en réalité une navette de saut suborbitale dissimulée derrière la façade en bois de champignon de la tour. Vestige de la guerre des anciens, elle est en état de marche, alimentée par la pierre de jade.

Le géant assis sur le trône est un androïde, comme les corps des zones B-5b à B-5e. Sa tête est celle d'Em-Kiln Cotcyst, actuel maître de la maison. Le maître fait de son mieux pour jouer le rôle du bon géant en interrogeant les PJ et en feignant de s'intéresser à leur monde natal et à leurs efforts pour y retourner, afin de gagner du temps pour que les renforts arrivent.

Si les PJ attaquent ou tentent de s'emparer de la pierre de jade, Em-Kiln réagit en conséquence. La tête se détache du corps de l'androïde et s'élève dans les airs pour tirer des rayons mortels sur les PJ. Les cibles vivantes perdent tout bonus d'armure à la CA et, s'il les touche, elles sont instantanément désintégrées (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour subir 1d10 points de dégâts).

Les objets inanimés (androïdes compris) ne sont pas affectés par le rayon. Les cibles vivantes pourvues d'une cotte de mailles ou d'une armure de plates bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

La tête vole hors de portée des armes de corps à corps, tout en déclenchant mentalement la séquence de décollage (cf. ci-dessous). Considérez qu'elle a une CA de 20 et 8 PV si les PJ la visent séparément.

Pendant ce temps, l'androïde (désormais sans tête) tente de chasser les PJ de la salle. S'il réussit une attaque, il peut décider de ne pas infliger de dégâts mais de saisir sa cible pour la soulever de terre. Un personnage peut échapper à l'étreinte de l'androïde au prix d'un test de Force DD 15. À sa prochaine action, l'androïde jette sa proie hors de la salle, lui infligeant 2d6 points de dégâts. Si un autre personnage bloque la porte, tous deux sont propulsés à l'extérieur, mais aucun ne subit de dégâts.

Séquence de lancement : Trois rounds après le début du combat, des éclairs rouges illuminent la salle et d'assourdissantes alarmes résonnent. Au-dessus des PJ, des écrans affichent d'énormes runes. Huit piédestaux, tous marqués d'une unique rune rouge (cf. annexe A) s'élèvent du sol. Une fois déclenché par le maître, le décollage ne peut être annulé que par la rune 3.

Au quatrième round, la porte d'entrée de la chambre coulisse et se ferme. Tous les personnages qui se trouveraient sur le seuil à la fin du round sont écrasés et subissent 1d30 points de dégâts.

Au début du cinquième round, le sol de la salle commence à trembler. Tous les personnages excepté l'androïde doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de tomber à genoux. Hors de la chambre, des jets de flamme et de fumée s'échappent du pied de la tour pour former un aveuglant nuage de 15 m de rayon.

Au début du sixième round, la navette s'élance dans les airs, déchirant la tour et brûlant tout dans un rayon de 30 m autour de l'édifice. Quiconque se trouve dans cette zone subit 5d10 points de dégâts à moins de trouver un abri (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter).

La navette reste dans les airs pendant 6 rounds : trois à monter et trois à descendre. Ses propulseurs amortissent son atterrissage cahoteux sur la Planète Pourpre, à l'intérieur d'une case aléatoire située à 2d16 cases de la zone B. (Utilisez la table Déplacement aléatoire page 16 pour déterminer la direction, et tirez un autre résultat si celui obtenu la place hors du plateau.)

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

S'emparer de la pierre de jade : La pierre de jade alimente l'ascension et la descente de la navette. L'arracher du piédestal annule le décollage, mais ce n'est pas une tâche facile : il faut réussir un test de Force DD 20. Le maître Em-Kiln et son androïde font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les PJ de la voler.

On peut fracasser la pierre de jade en lui infligeant 10 points de dégâts ou plus (CA 5) ; elle libère alors une rafale d'énergie arcanique, infligeant 3d10 points de dégâts à tous les occupants de la navette (jet de Vigueur DD 10 pour réduire les dégâts de moitié) et abattant les parois.

Retirer la pierre *après* le décollage rend la descente bien plus périlleuse. Sans propulseurs pour le ralentir, l'appareil chute et s'écrase. L'impact déchire la paroi et remplit l'air de débris et de poussière suffocante. Les personnages subissent 1d20 points de dégâts (jet de Vigueur DD 10 pour les réduire de moitié) et sont désorientés, incapables d'agir pendant 1d5 rounds. Les personnages qui s'extraient de la navette émergent au fond d'un cratère de 9 m de diamètre, dans une case aléatoire située à 2d16 cases de la zone B.

Au cas où — Gygax nous en préserve ! — les PJ *détruiraient* la pierre de jade alors que la navette est encore dans les airs, la déflagration qui s'ensuivrait entraînerait d'horribles conséquences. Dans ce cas, les personnages qui occupent la navette subissent 3d10 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour les réduire de moitié), et l'appareil explose en morceaux, les précipitant dans la stratosphère. Sans assistance divine ou arcanique, les PJ mourront très certainement à l'atterrissage. Un Juge généreux peut toutefois leur accorder un test de Chance assorti d'un malus de -10 pour survivre.

LA NAVETTE PENDANT LE COMBAT

Round	Événement
1	Le combat débute.
2	Rien.
3	Éclairs rouges, bruits d'alarme, écrans où clignotent des runes, les piédestaux émergent.
4	L'entrée de la chambre se ferme.
5	Le sol tremble.
6	La navette s'élance dans les airs.
7	La navette monte.
8	La navette monte.
9	La navette atteint son apogée.
10	La navette descend.
11	La navette descend.
12	La navette atterrit.

ZONE C : LA CITÉ DE FUMÉE

Une énorme ziggourat de pierre se dresse sur une plateforme en bois que transportent sur leur dos des centaines de sous-humains. Les hommes-bêtes ahanent et grognent à chaque pas, et certains tombent à genoux ou à quatre pattes tandis que d'autres suent sang et eau pour rester debout. Un voile de fumée noire tourbillonne et dissimule le sommet de l'édifice. Ce nuage ressemble à une tache de suie maculant le ciel. Une horde d'hommes-bêtes se précipite derrière, chacun jouant des coudes pour obtenir une place sous la ziggourat, quitte à piétiner ses congénères.

Mesurant 15 m de haut sur une base de 21 m, la ziggourat se compose entièrement de pierres non scellées. Elle repose sur le dos de 700 hommes-bêtes, tandis que 1500 autres forment la horde qui la suit. Son sommet comporte un braséro de 1,80 m de diamètre et de 90 cm de profondeur qui déborde de graisse brûlante. On le remplit toutes les trois heures pour que la fumée ne diminue pas.

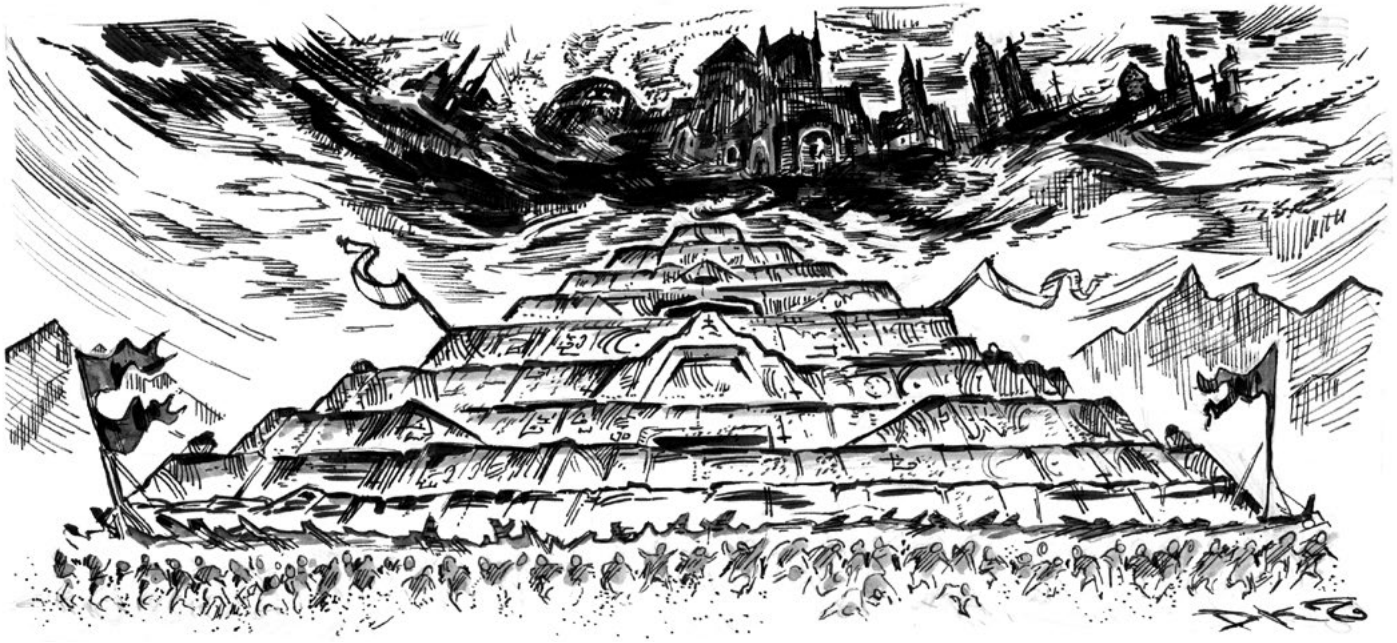
Si les personnages prennent le temps d'observer les nuages de fumée noire, ils distinguent d'étranges minarets parmi les volutes obscures. Des silhouettes solitaires ou, parfois, des couples observent les alentours depuis ces hauteurs. Des PJ au regard perçant voient leur peau noire luire comme de la pierre polie. La horde de kiths défend la ziggourat jusqu'à la mort. Les champions et les seigneurs de guerre refusent de laisser les PJ approcher. S'ils peuvent tout à fait recourir à la force brute pour se frayer un chemin jusqu'à l'édifice, la ruse et la discrétion représentent les méthodes les plus faciles.

Si l'on éteint le feu, la fumée se dissipe peu à peu, laissant derrière elle un tourbillon de fumée noire : les cellules carboniques qui contiennent la mémoire de la maison Reagen'Tor.

Monter jusqu'à la cité : La forme physique de la cité, avec ses minarets maculés de suie et son architecture invraisemblable, n'existe que tant que ses habitants lui imposent une forme physique par la force de leur volonté. Sous leur forme naturelle, ce sont des volutes de poussière de carbone : elles adoptent la forme de tours, de couloirs ou d'habitants grâce à la force de volonté collective des membres de la maison. Si des personnages s'approchent en volant, ils découvrent que les tours s'évaporent et s'écartent comme de la brume devant eux pour se reformer ailleurs dans la fumée, avec leurs occupants. Le cœur de la ville, qui abrite sa pierre de jade, est un cube de 1,80 m de côté, impossible à localiser parmi les tourbillons de fumée et de carbone (consultez la zone C-2 pour savoir comment forcer les maîtres de la maison à en révéler la position).

Pour atteindre la cité, les PJ doivent attirer l'attention de ses maîtres. Les plus astucieux trouveront assurément toutes sortes de stratagèmes, mais voici quelques tactiques, à titre de références pour le Juge :

- **Capturés !** Les PJ capturés par les hommes-bêtes sont dépouillés de leurs biens et transportés pieds et poings liés au sommet de la ziggourat afin d'être donnés en offrande et brûlés pour leurs maîtres. Avant que le sacrifice n'ait lieu, des voix venues de très haut ordonnent qu'on les offre aux maîtres du ciel.
- **La voie écarlate :** Si les PJ parviennent à se frayer un chemin au sommet à la force des armes, ils réussissent à attirer l'attention de la maison.



- **Offrande aux dieux du ciel :** Si les PJ offrent d'antiques reliques (alimentées ou non) à la maison, ils ont une chance que les maîtres les remarquent. Cette probabilité se monte à 7 % par relique offerte, ce à quoi s'ajoute la valeur de Présence de celui qui les donne (et non son modificateur de Présence). Si l'offrande est jugée indigne, la horde d'hommes-bêtes se jette sur les PJ pour les démembrer et les jeter dans les flammes sacrificielles.

Dans tous les cas de figure, les nuages tourbillonnent, et un escalier noir formé de particules de suie noire comme autant de grains de sable descend du ciel. Les marches sont solides au toucher, et à tous égards, semblables à la pierre.

Quand les PJ les montent, elles se dissolvent en fumée huileuse pour retourner « construire » la citadelle au-dessus. Il s'agit d'un détail essentiel : tout PJ qui remarque ce curieux transfert (et tout joueur qui pose des questions intelligentes) a confirmation que la masse a quitté le château pour former les marches, et y est retournée une fois qu'elles n'étaient plus nécessaires.

Consultez le plan de la **Cité de fumée** pour localiser les zones de rencontres mentionnées ci-dessous.

Pillards (2200) : cf. page 8.

Champions (300) : cf. page 8.

Seigneurs de la guerre (25) : cf. page 8.

Zone C-1 – Portail de la Cité de fumée : *Deux minarets jumeaux se dressent devant vous comme des lances perçant le ciel. Un sombre portail encadré de vers noirs vous barre la route. Au-dessus, vous apercevez une quantité de tours dans la fumée. Elles s'obscurcissent un moment puis disparaissent. Une épaisse fumée imprègne l'atmosphère et vous brûle les yeux et les poumons.*

Comme sur les marches, tous les matériaux ici ressemblent à de la roche noire de suie.

À mesure que les PJ approchent, les portails immenses s'ouvrent pour révéler une femme en robe portant une haute couronne. Ylill fait signe aux PJ d'entrer en toute hâte puis s'évanouit en nuées de granules noires qu'absorbent aussitôt les sols et les murs. Une clef noire tombe à grand bruit sur les pavés.

La clef noire semble constituée de la même pierre que la citadelle et la femme. On lui a donné la forme stylisée d'une reine, et trois ensembles de crénelures en émergent (vous en trouverez une illustration en page 17). Les portes se referment une fois les PJ passés avant de fusionner pour les empêcher de repartir. Toute tentative ordinaire pour les traverser de nouveau est condamnée à l'échec, car les murs mesurent 3 m d'épaisseur.

La clef d'Ylill constitue une solution : en la pressant contre n'importe quelle surface et en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, on dissipe le matériau qui compose la paroi en créant un vide d'environ 3 m de côté. Tourner la clef dans le sens inverse fait réapparaître le matériau. La technique fonctionne sur n'importe quelle surface de la citadelle : on peut creuser une fosse au sol, un trou dans un plafond ou une ouverture dans les murs. La clef ne peut toutefois refermer qu'une ouverture qu'elle a elle-même créée. Elle ne fonctionne qu'à trois endroits en tout ; chaque fois qu'on s'en sert, une des trois crénelures disparaît. Si les PJ réussissent à se rendre au donjon, la clef reprend la forme d'Ylill. Consultez la zone C-3, plus bas, pour plus de détails.

Zone C-2 – La cité sans fin : *Les couloirs étroits débouchent sur une cour couverte éclairée par des torches noires fixées à des murs d'obsidienne. Sept arches s'élèvent dans l'obscurité et permettent de sortir de la cour.*

Monter jusqu'à l'une des sept arches conduit les PJ dans un vertigineux labyrinthe de salles au plafond en voûte, de longs couloirs et de pièces grandioses. Pis encore, dès qu'ils cherchent à rebrousser chemin, ils tombent sur un mur plein là où se trouvait un chemin quelques instants plus tôt. Le groupe pourrait explorer éternellement sans jamais arriver au bout des couloirs.

Ce lieu énigmatique procède du pouvoir qu'a Haon de se cristalliser « lui-même » — ou du moins les grains de carbone qui le composent — sous forme matérielle. Haon est la citadelle,

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

et la citadelle est Haon. À mesure que le groupe explore l'immense château céleste, il forme, détruit et reforme les lieux autour d'eux.

Le Juge est libre de décrire les salles et galeries aléatoires ou de tirer sur la table ci-dessous. Comme dans le reste de la ville, toutes les zones et leur contenu semblent composés de la même pierre noire. Le but d'Haon consiste à jouer avec les PJ, à prolonger leur frustration et leur douleur aussi longtemps que possible.

1d20	Zone
1	Une galerie au plafond voûté, de 21 m de long, et pourvue de doubles portes à chaque extrémité. Les murs sont décorés de fresques représentant des oiseaux figés dans des positions curieuses.
2	Une petite chapelle où des dizaines de bancs s'alignent devant un autel élémentaire. Des instruments étranges et vermiformes reposent sur l'autel. Des portes secrètes sont dissimulées sous l'autel et au plafond, juste au-dessus.
3	Un hall courbe qui se termine par une porte décorée d'un diable au regard lubrique.
4	Une chambre à coucher comportant une double porte et une entrée de service. Les murs sont décorés de minuscules épines qui ondulent comme des êtres vivants.
5	Une pièce circulaire pourvue de sorties donnant sur chacun des points cardinaux. Toutes les portes sont trop hautes ou trop basses de 15 cm, et découpées en forme de diables.
6	Un couloir donnant sur la gauche et la droite. Des cris proviennent du côté gauche ; le sol du côté droit est gluant.
7	Un couloir de 15 m comportant des cellules de part et d'autre. Toutes sont verrouillées (test de Crocheter les serrures DD 10 pour les ouvrir) et contiennent une porte secrète ouvrant sur un couloir. Le sol de chacune est jonché d'ossements de pierre noire.
8	Une salle pentagonale pourvue d'une cheminée centrale qui monte sur 9 m avant de déboucher sur un autre lieu. Le plafond de la pièce et l'intérieur de la cheminée dégoulinent de vers noirs qui disparaissent dès qu'ils touchent le sol.
9	Un escalier qui descend en spirale. Toutes les dix marches, on doit traverser une arche où pend un rideau de serpents qui s'écartent au toucher.
10	Une caserne vide, de 9 m de long et de 4,5 m de large, où l'on ne trouve que des paillasses et des coffres vides. À l'autre bout se trouvent plusieurs portes.
11	Une salle circulaire dont un puits occupe le centre. Deux portes permettent d'en sortir. En descendant dans le puits, on arrive à une autre salle.
12	Un puits qui descend sur 9 m. Au fond se trouvent trois tunnels ne mesurant chacun que 90 cm de diamètre.
13	Une brève volée de marches qui descend jusqu'à trois portes. Une bougie noire unique, posée sur le sol de la pièce, au centre, émet une flamme noire.
14	Un couloir de 9 m qui se termine par une cheminée. Une échelle de pierre monte jusqu'à la chambre située au-dessus.
15	Une salle des trophées de 9 m de large et de 30 m de long. On trouve trois séries de doubles portes de chaque côté. Des têtes de pierre à l'effigie des PJ ornent les murs.
16	Une salle octogonale contenant une fontaine tarie. Sept crânes de pierre reposent au fond du bassin. Chacun des huit murs comporte une ouverture en arche.
17	Un court couloir débouchant sur une autre salle.
18	Un grandiose escalier qui monte sur plusieurs étages. Toutes les trente marches, on arrive à un palier comportant des arches à gauche et à droite. Des runes sans queue ni tête sont gravées sur les marches.
19	Un étroit escalier de service qui se termine par une double porte.
20	Une salle circulaire au plafond voûté mesurant 15 m de diamètre. À l'autre bout de l'entrée se trouvent des doubles portes. Le plafond est décoré de bas-reliefs représentant des corps aux bras et jambes écartés.

Chaque fois que les PJ entrent dans une nouvelle zone, tirez 1d5 en y ajoutant le modificateur de Chance collectif du groupe.

1d5	Caractéristiques
1 ou moins	Deux ombres surgissent du sol devant le groupe, et deux autres derrière.
2	1d3 ombres jaillissent du sol devant le groupe.
3	Une ombre exige un combat singulier avant d'autoriser les PJ à passer.
4 - 5	La salle est dépourvue d'ombres.
6+	Une ombre en forme de petit enfant. Cet agent d'Ylill murmure des indices aux PJ avant de tomber en poussière. Tirez 1d5 ou choisissez parmi les options suivantes : (1) Il observe. Même maintenant, il observe. (2) Vous n'arriverez nulle part en marchant. (3) Vous ne pourrez pas quitter la cité tant qu'elle existera. (4) L'un d'entre vous ne saurait échapper à sa vue, mais à deux, vous pouvez. Et à trois, vous pourrez vous échapper. (5) Emmenez-nous avec vous.

Haon crée d'énormes champions humanoïdes, des ombres composées de nuées de carbone, pour défier les PJ. Le maître agit de la sorte pour se divertir, sans s'attacher à ses créations : les champions « tués » sont simplement réabsorbés dans la substance de la citadelle pour former des éléments architecturaux ou d'autres champions selon les besoins.

Haon adore voir les PJ se démener. Il mure des sections par lesquelles ces derniers sont déjà passés, afin de les forcer à affronter de « nouveaux » défis.

Ombre gardienne : Init +0 ; Att épée longue de pierre +2 corps à corps (1d8+2) ou arme d'hast de pierre +2 corps à corps (1d10+2) ; CA 15 ; DV variable (cf. plus bas) ; PV variable (cf. plus bas) ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : régénération (cf. plus bas), immunisé aux pouvoirs de contrôle mental ; JS Vig +3, Réf -1, Vol +3 ; AL L.

Vaincre la cité : Haon est capable de former et reformer la cité à volonté, mais reste limité par sa masse totale ; il n'a qu'une quantité finie de cellules carboniques sous la main pour la créer. Tant que les PJ restent ensemble, il dispose d'assez de matériau pour créer de splendides décors et ses champions.

Mais si le groupe se sépare, si les PJ empruntent deux directions différentes, voire trois ou plus, ils le forcent à préserver simultanément plusieurs portions de la citadelle. Les effets sont d'abord subtils : les murs, les sols et les plafonds semblent plus minces. Si les PJ établissent un plan (ou s'éparpillent simplement comme des lemmings en plein délire), les défauts de la citadelle deviennent bien plus graves : l'environnement fragilisé tombe carrément en morceaux. Haon se montre incapable d'anticiper ce problème ou d'empêcher les PJ de se séparer. Pris de court quand sa citadelle se dissipe, il laisse apparaître la base (zone C-3).

Appuyez-vous sur les conseils suivants pour gérer la diminution de substance de la citadelle et de ses habitants.

Groupe dans un seul lieu : L'environnement (murs, plafonds, sol) est entièrement solide, avec une épaisseur quantifiable de 3 m. Les détails sont tout à fait précis, impossibles à distinguer de matériaux normaux. Les ombres rencontrées ont 3d10 DV, 15 PV et se régénèrent de 3 PV par round.

Groupe séparé en deux, mais capable de se voir l'un l'autre : Des PJ vigilants remarquent des granules de sable noir qui semblent naviguer entre les deux lieux. Lorsqu'ils se concentrent sur les détails d'une salle spécifique, l'autre endroit semble soudain moins distinct. La précision des détails change selon ce que les PJ observent : une applique de pierre noire contenant une torche paraît tout à fait nette et complexe dans une salle, mais elle devient floue dès lors que l'autre groupe examine des marches de pierre. Les ombres rencontrées ont 2d10 DV, 10 PV et se régénèrent de 2 PV par round.

Groupe séparé en deux, hors de vue l'un de l'autre : Les deux endroits manquent de précision dans leurs détails. Les bords et les coins des objets sont arrondis. Les ombres rencontrées ont 2d10 DV, 10 PV et se régénèrent de 2 PV par round.

Groupe séparé en trois : La réalité de la citadelle vacille. Des tourbillons de fumée noire se déplacent précipitamment pour tenter de préserver un semblant de réalité. Les objets ne comportent plus guère de détails, voire aucun, se cantonnant parfois à des formes grossières. Les ombres rencontrées ont 1d10 DV, 5 PV et se régénèrent de 1 PV par round.

Groupe réparti sur quatre endroits ou plus : La cité et tous ses habitants se dissipent, révélant une ziggourat inversée de 75 m sur 75 m et lévitant à 150 m dans les airs. C'est le Donjon. Consultez la zone C-3, ci-dessous, pour conclure l'épisode de la Cité de fumée.

Zone C-3 – Le Donjon : *La cité obscure se dissout en rouleaux de nuages noirs sous vos yeux. En quelques instants, tout disparaît, des hautes tours aux murs sombres en passant par les couloirs au plafond voûté, comme cendres jetées au vent.*

Vos compagnons et vous vous tenez sur un grand disque qui flotte à des dizaines de mètres d'altitude. Au centre se dressent des silhouettes couleur de suie : un homme imposant et une femme mince que surveillent huit énormes ombres.

Entre les deux inconnus flotte un joyau vert habité d'une étincelante lumière couleur d'émeraude.

Si les PJ ont vaincu la cité en se séparant, tous sont répartis de façon équidistante au bord du disque.

Les maîtres de la citadelle, Haon et Ylill, se dressent au centre, protégés par les champions qui restent. Ylill cherche à tout prix à s'échapper de son foyer, tandis qu'Haon sait qu'elle ne peut exister hors de l'édifice de carbone qui forme leur demeure, et fait tout son possible pour l'empêcher de partir.

Haon n'a aucune animosité envers les PJ, mais il ne peut leur remettre la pierre sans condamner sa fille à mort (et lui aussi, du même coup). Si les PJ cherchent malgré tout à s'en emparer, il fait tout son possible pour les détruire et défendre sa famille. D'une voix basse et monocorde, il déclare que tout affrontement pour les pierres de jade ne peut s'achever que par la mort des PJ ou celle de sa famille ; ensuite, le maître de la maison ordonne à ses ombres d'attaquer.

La fin de la fumée : Une fois toutes les ombres abattues, les pouvoirs d'Haon diminuent et la surface du disque avec eux. Le plan comporte 8 anneaux : à la mort de chaque ombre, l'anneau extérieur s'effrite, et ses fragments morts tombent. Tout PJ situé sur l'anneau lorsqu'il disparaît de la sorte doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter une chute mortelle. Les PJ adjacents peuvent rattraper leurs camarades en réussissant un test de Force ou d'Agilité DD 10.

En se réduisant, le disque subit de brusques chutes d'altitude et se met à osciller dangereusement. Tous les personnages qui l'occupent lorsqu'une ombre est tuée doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être mis à terre. Haon, Ylill et les ombres sont immunisés contre cet effet, car ils font partie du disque. Quand la dernière ombre succombe, le disque s'écroule au sol.

Affronter les ombres ne représente pas le seul moyen d'abattre la cité.

- Si les PJ atteignent le centre du disque et s'emparent de la pierre de jade, la cité chute aussitôt à terre. Si elle s'y écrase, tout personnage situé sur le disque doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour éviter de subir 3d20 points de dégâts.
- Si Haon est tué, les 8 anneaux s'effondrent tour à tour, et les ombres partent en fumée. La cité se pose lentement à terre.

Si Haon, Ylill ou les ombres sont poussés hors du disque (propulsés par-dessus bord par un Haut fait d'armes, par exemple), ils se dissolvent en fumée pour ne jamais revenir. C'est aussi le cas d'Ylill lorsque le disque se pose : assoiffée de liberté, la princesse s'échappe du disque pour tomber aussitôt en cendres et en poussière.

Champions d'ombre (8) : Init +0 ; Att épée longue de pierre +2 corps à corps (1d8+2) ou arme d'hast de pierre +2 corps à corps (1d10+2) ; CA 15 ; DV 4d8 ; PV 16 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : immunisé aux pouvoirs de contrôle mental ; JS Vig +3, Réf -1, Vol +3 ; AL L.

Haon : Init +2 ; Att épée longue de pierre +2 corps à corps (1d8) ou rayon noir +2 distance (1d6, portée 9 m) ; CA 13 ; DV 8d8 ; PV 32 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; AS : immunisé aux pouvoirs de contrôle mental ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +3 ; AL L.

Ylill : Init +0 ; Att dague +2 corps à corps (1d4+2) ; CA 10 ; DV 3d8 ; PV 12 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : immunisée aux pouvoirs de contrôle mental ; JS Vig +1, Réf +2, Vol +3 ; AL L.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

ZONE D : FOSSE DE LA MÈRE ORM, VATYA-IBDID

Un tourbillonnant nuage de sable et de poussière noir flotte au-dessus de ce lieu, visible à 3 cases depuis toutes les directions. Quand les PJ s'approchent à 2 cases, ils discernent une cacophonie de coups de tambour ponctuée de terribles cris. À 1 case, ils sentent le sol vibrer sous leurs pieds, et les hurlements couvrent toute communication qui ne passe pas elle-même par des cris.

Quand les PJ arrivent au bord de la case, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

La fosse s'étend à perte de vue, chaos de rochers écrasés qui dévalent ses parois, de souffles de sable et de poussière noire. De grands orms grouillent au bord comme des serpents géants qui se prélasseraient au soleil. Tous semblent étrangement dociles, jusqu'à ce que l'un d'entre eux plonge dans le maelstrom rocheux. Quelques instants plus tard, un orm gigantesque, mesurant des dizaines de mètres de diamètre, émerge du bassin et saisit son congénère dans des mâchoires titanesques. Ce dernier, déchiqueté, pousse un cri d'agonie. Une flamme verte étincelle un instant au front de l'énorme ver avant qu'il ne disparaisse de nouveau dans les courants de roche.

La fosse occupe la case tout entière et abrite la Vatya-Ibdid, le plus grand orm funeste du plateau. Mesurant plus d'un kilomètre et demi de long, ce monstre infernal porte au front une grande pierre de jade incrustée qui attire les créatures plus petites, que la Vatya-Ibdid dévore dans un cycle infini de violence cruelle.

Plusieurs dizaines d'orms rampent autour du bassin. Attirés par la pierre de jade, ils ne font pas attention aux PJ… à condition qu'on ne les dérange pas. Des personnages prudents peuvent même grimper sur une des créatures léthargiques (test de déplacement silencieux DD 5 ou test de Chance réussi).

Tous les 1d24 rounds, un des orms s'agite et se jette dans la fosse pour mourir entre les mâchoires de la Vatya-Ibdid. Il succombe 1d3 rounds plus tard.

Des trois pierres de jade identifiées du plateau, celle qui se trouve au front de la Vatya-Ibdid semble être la plus accessible, même si l'attraper présente un grand danger. La fosse mesure 10 km de diamètre et plus de 3 km de profondeur. Ses abruptes parois, pentes éboulées, se composent de sable et de rochers. D'étouffants nuages de poussière noire masquent le fond du bassin. L'énorme Vatya-Ibdid peut surgir de n'importe quel endroit, presque à tout moment.

Voler la flamme d'émeraude : Pour dérober la pierre de jade, les PJ doivent atteindre le monstre et l'arracher de son front.

La fosse se divise entre les couches supérieure et inférieure, chacune mesurant 1,5 km de profondeur. Les nuages de poussière masquent entièrement le niveau inférieur. Les PJ qui descendent dans l'obscurité ne voient plus qu'à 9 m et doivent réaliser des jets de sauvegarde de Vigueur DD 5 à chaque round pour éviter de se « noyer » dans les nuages étouffants (cf. encadré page 19 ; les PJ ne recouvrent l'Endurance perdue qu'au bout d'une heure passée hors de la fosse).

Escalader la paroi nécessite un test d'escalade ou de Force DD 10. En cas d'échec, le PJ dégringole jusqu'au fond du maelstrom (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour arrêter la glissade). Les PJ doivent réussir 5 tests pour descendre jusqu'à la strate inférieure, et 7 de plus pour arriver au fond de la fosse.

À chaque round que les PJ passent dans le niveau supérieur, tirez 1d30. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de personnages présents dans la fosse, chacun doit effectuer un test de Chance. Le ver s'abat alors sur celui qui a obtenu le plus mauvais résultat : il l'écrase, lui et tout autre personnage situé dans un rayon de 90 m, leur infligeant chacun 10d30 points de dégâts (jet de Réflexes DD 20 pour les éviter).

À chaque round que les PJ passent dans la fosse inférieure, tirez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de personnages présents dans la fosse, celui qui obtient le plus mauvais résultat au test de Chance est visé.

Si les PJ arrivent d'une façon ou d'une autre au fond de la fosse, le test se fait avec 1d12.

La Vatya-Ibdid se déplace trop vite pour que les PJ au sol la poursuivent, mais tout personnage qui a échappé à l'attaque d'écrasement grâce à un jet de sauvegarde de Réflexes réussi peut décider d'en effectuer un second avec un DD 10, pour sauter sur le grand orm.

Une fois qu'ils chevauchent la Vatya-Ibdid, les PJ ont la possibilité de lui arracher la pierre de jade. Au début de chaque round, tout PJ qui chevauche l'orm doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour ne pas être délogé de son perchoir et subir 1d12 points de dégâts en glissant jusqu'au fond de la fosse. Un PJ qui reste en place peut tenter d'arracher la pierre de jade au moyen d'un test de Force DD 25, d'un Haut fait d'armes contre la CA du monstre ou d'un coup infligeant à lui seul 20 points de dégâts.

Si, par quelque miracle, les PJ infligent plus de 150 PV de dégâts à la Vatya-Ibdid, elle plonge dans la terre et disparaît.

Finalement, même si les PJ parviennent à s'emparer de la pierre de jade, leur survie n'est pas assurée, tant s'en faut ! Ils doivent s'échapper de la fosse, poursuivis par la Vatya-Ibdid et les « petits » orms. Elle ne les poursuivra pas hors de la fosse, mais les orms ordinaires traquent le groupe jusqu'à ce que celui-ci les distance d'au moins 10 km.

Chevaucheurs d'orms de la Planète Pourpre : Seuls les plus audacieux PJ se risqueraient à chevaucher un orm funeste dans le maelstrom, mais c'est le moyen le plus sûr et le plus rapide d'arriver jusqu'à la Vatya-Ibdid.

Tout d'abord, les PJ doivent grimper sur l'orm (test de déplacement silencieux DD 5 ou test de Chance réussi) puis le chevaucher jusqu'au fond du puits (trois tests de Force DD 15). Ensuite, lorsque la Vatya-Ibdid attaque, les PJ doivent réussir un test d'Agilité DD 20 pour bondir de leur monture jusqu'à l'orm géant.

S'ils échouent à un test de Force ou d'Agilité, les PJ sont précipités dans l'obscurité tourbillonnante au fond de la fosse.

La peau de la Vatya-Ibdid, plus coriace encore que celle de ses congénères, l'immunise contre les rayons de la mort.

Orm funeste (4d20) : Init -5 ; Att nageoires +3 corps à corps (1d4) ou mâchoire +3 corps à corps (1d12+5) ; CA 15 ; DV 8d12 ; PV 48 chacun ; Mvt 13,5 m ; Act 5d20 ; AS : engloutissement ; JS Vig +3, Réf -4, Vol +3 ; AL C.

Vatya-Ibdid : Init -20 ; Att voir texte ; CA 22 ; DV 40d16 ; PV 320 ; Mvt 75 m ; Act voir texte ; JS Vig +30, Réf -20, Vol +25 ; AL C.

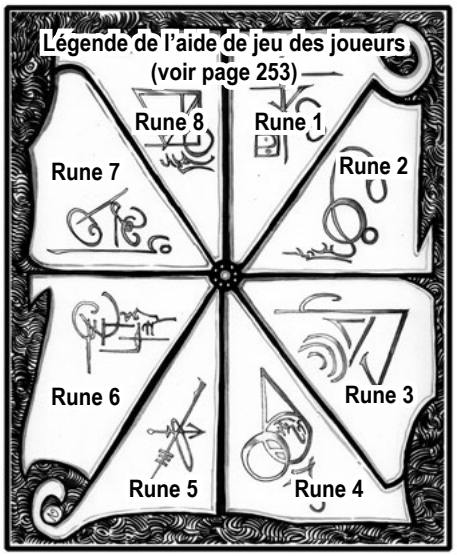
ANNEXE A : RELIQUES ET RUNES

On peut trouver les vestiges de l'empire déchu des kiths, reliques des anciens, dans tout le plateau. Leur méthode d'activation reste dans les mémoires grâce aux rituels ésotériques auxquels se livrent les kiths. Au prix de quelques expériences, les PJ peuvent découvrir comment activer ces objets afin de s'en servir comme instruments et comme armes contre les créatures de la Planète Pourpre.

Chaque relique est alimentée par des fragments de jade. Le simple fait d'en tenir un à proximité d'un de ces objets éveille dans la pierre une lumière intérieure. Si on le presse contre l'outil en question, la lumière diminue et s'éteint en transférant 1d5 charges à la relique. Le fragment est alors vidé de son énergie. Une relique peut contenir jusqu'à 25 charges. Une fois qu'elle est entièrement chargée, les autres fragments n'ont aucun effet et ne perdent pas leur charge à son contact.

On active les reliques en fonction de leur type : les outils, les armes et les véhicules ont chacun une séquence d'activation spécifique. Malheureusement, après une éternité passée sous le soleil délétère, bien des reliques sont devenues instables et dangereuses. Toutes comportent les huit runes au complet. Quand les PJ se livrent à des expériences sur les reliques, placez l'aide de jeu des runes (cf. page 253) devant les joueurs ; notez quelles runes ils touchent et dans quel ordre. Seules trois d'entre elles ont conservé leur fonction d'origine. Tant qu'on n'a pas appuyé sur la rune d'activation (qui fonctionne comme un bouton ON), aucune autre ne fonctionne. Une fois qu'une relique est activée, cependant, appuyer sur les autres runes peut conduire à des effets désastreux, comme indiqué ci-dessous.

Si une relique commence à s'autodétruire, le Juge peut procéder au compte à rebours à voix haute ou en silence, selon ce qu'il préfère. Lors des tests, des joueurs ont appuyé sur plusieurs runes à la fois pour tenter précipitamment d'éteindre des reliques. Et dans un cas au moins, la relique a été désactivée puis réactivée et poussée *de nouveau* à s'autodétruire, après que les joueurs ont appuyé des dizaines de fois sur les runes. Sur la Planète Pourpre (comme sur beaucoup d'autres), le manque de prudence ne pardonne pas. Finalement, lancer *compréhension des langues* sur une relique peut jeter sur elle un éclairage très utile. Comme le langage



runique a évolué à part de celui de la planète des PJ, considérez-le comme une langue non terrestre (test d'incantation DD 20+). Toutefois, comprendre quelles runes fonctionnent pour un type de relique ne sert pas tant que ça pour les autres. Les runes d'activation et de désactivation sont toujours les mêmes, mais la rune de fonctionnement diffère chaque fois : penser le contraire risque de déboucher sur de terribles catastrophes.

Séquence d'activation de verrou (portes, sarcophages)

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 4 pour les portes, rune 5 pour les sarcophages
Désactivation : Rune 3

Si on appuie sur une autre rune que les numéros 4, 5 ou 3 lorsque le verrou est activé, celui-ci présente 10 % de risques cumulatifs de s'électrifier. Il émet alors des arcs électriques, et quiconque se trouve dans un rayon de 1,5 m subit 1d7 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'on appuie sur la rune 3 pour désactiver le verrou. Le verrou se désactive automatiquement au bout de 1d16 secondes.

Séquence d'activation d'outils (trousse de secours, torche à plasma, armure argentée, calotte crânienne)

Les trousses de secours, armures argentées et calottes crâniennes fonctionnent dès qu'on les active. Les torches à plasma, elles, doivent être activées puis déclenchées grâce à la rune de fonctionnement.

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Si on presse une autre rune que les runes 1 ou 3 une fois la relique activée, celle-ci présente un risque de dysfonctionnement cumulatif de 10 %. Elle commence alors à émettre une chaleur brûlante : quiconque la tient subit 1d5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'on appuie sur la rune 3 pour la désactiver.

Si personne n'a désactivé la relique au bout de 1d20 secondes, elle explose et projette des fragments de métal fondu dans un rayon de 9 m, infligeant 1d12 points de dégâts à tous ceux qui s'y trouvent (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter).

Séquence d'activation d'arme

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 6
Désactivation : Rune 3

On tire avec les fusils et pistolets à rayon en appuyant sur la rune 6. Si on presse une autre rune que les numéros 6 ou 3 une fois la relique activée, celle-ci présente un risque de dysfonctionnement cumulatif de 25 %. Des flammes vertes l'enveloppent. Quiconque la tient subit 1d7 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'on appuie sur la rune 3 pour désactiver la relique. Si la relique n'est pas désactivée au bout de 1d12 secondes, elle se dissout en liquide argenté, brûlant quiconque la touche (1d12 points de dégâts) et mettant le feu à tous les matériaux combustibles qu'elle touche.

Séquence d'activation de véhicule (skiff)

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 2
Désactivation : Rune 3

Une fois les runes 8 et 2 activées, le pilote n'a aucun mal à manœuvrer le skiff. Si on presse une autre rune que les numéros 2 ou 3 une fois le skiff activé, celui-ci présente un risque cumulatif de 25 % d'échapper au contrôle du pilote. Tous les personnages à bord doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être jetés par-dessus bord. L'appareil continue sa course et ses soubresauts erratiques (obligeant à réaliser un jet de sauvegarde de Réflexes à chaque round) jusqu'à ce qu'on déclenche la rune 2 ou 3.

Si le pilote est éjecté de l'appareil, celui-ci s'écrase au bout de 1d4 rounds. Tout personnage resté à bord subit 1d12 points de dégâts lors du crash (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour l'éviter).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

DÉPART
L'ÎLE DES JOUEURS

AIDES DE JEU DE LA PLANÈTE POURPRE

Bienvenue sur la Planète Pourpre ! Ce chapitre d'aides de jeu est destiné à accompagner les éléments présentés durant l'aventure *Péril sur la Planète Pourpre*. La Planète Pourpre est un endroit très vaste avec beaucoup de lieux à explorer, et ce livret d'aides de jeu ne peut espérer tous les présenter. Nous avons choisi de sélectionner les endroits que les PJ ont le plus de chance d'explorer, ainsi que des lieux visuellement excitants qu'ils devraient visiter une fois que vous aurez vus à quel point ces aides de jeu sont cool !

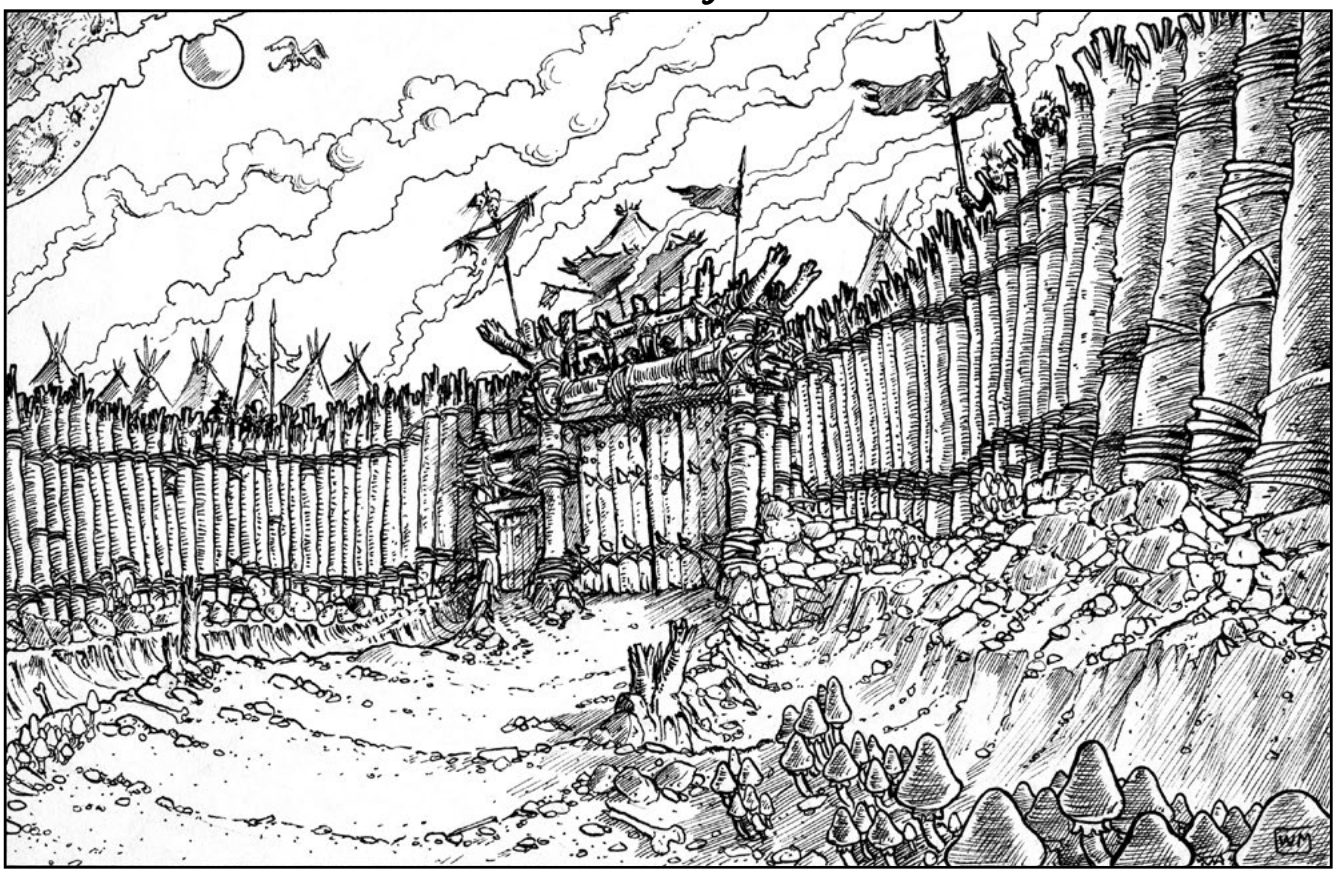
La table ci-dessous détaille toutes les aides de jeu de ce projet et où elles se situent.

Aide de jeu	**Situation**	**Aide de jeu #**
Vue d'arrivée	Zone A-2	#1
Castellum Cotcyst	Zone B, première vision	#2
Fosse de la mère orm	Zone D, première vision	#3
Cité de fumée	Zone C, première vision	#4
Tombe oubliée, cairn de la chambre	Zone 1-4D	#5
Vue des Sommets des Ancêtres, depuis la vallée	Quand les PJ quittent la zone de départ et regardent derrière eux.	#6
Kith portraits	Divers, quand les PJ rencontrent des PNJ kiths	#7
Tombe oubliée, cairn long	Zone 1-4E	#8
Bannières de guerre kiths	Divers, quand les PJ rencontrent des hordes kiths	#9
Reliques des anciens	Divers	#10
Runes	Divers, quand les PJ découvrent des reliques	#11

AIDE DE JEU #1

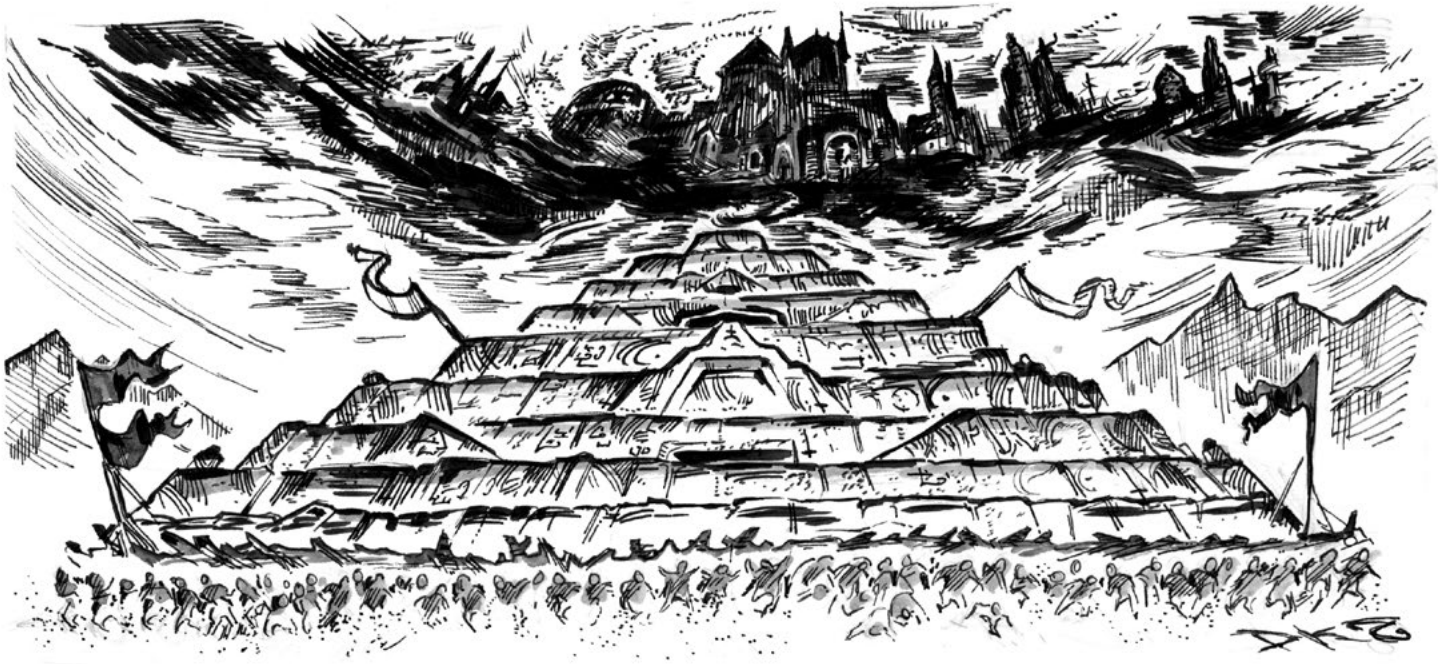
Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

AIDE DE JEU #2

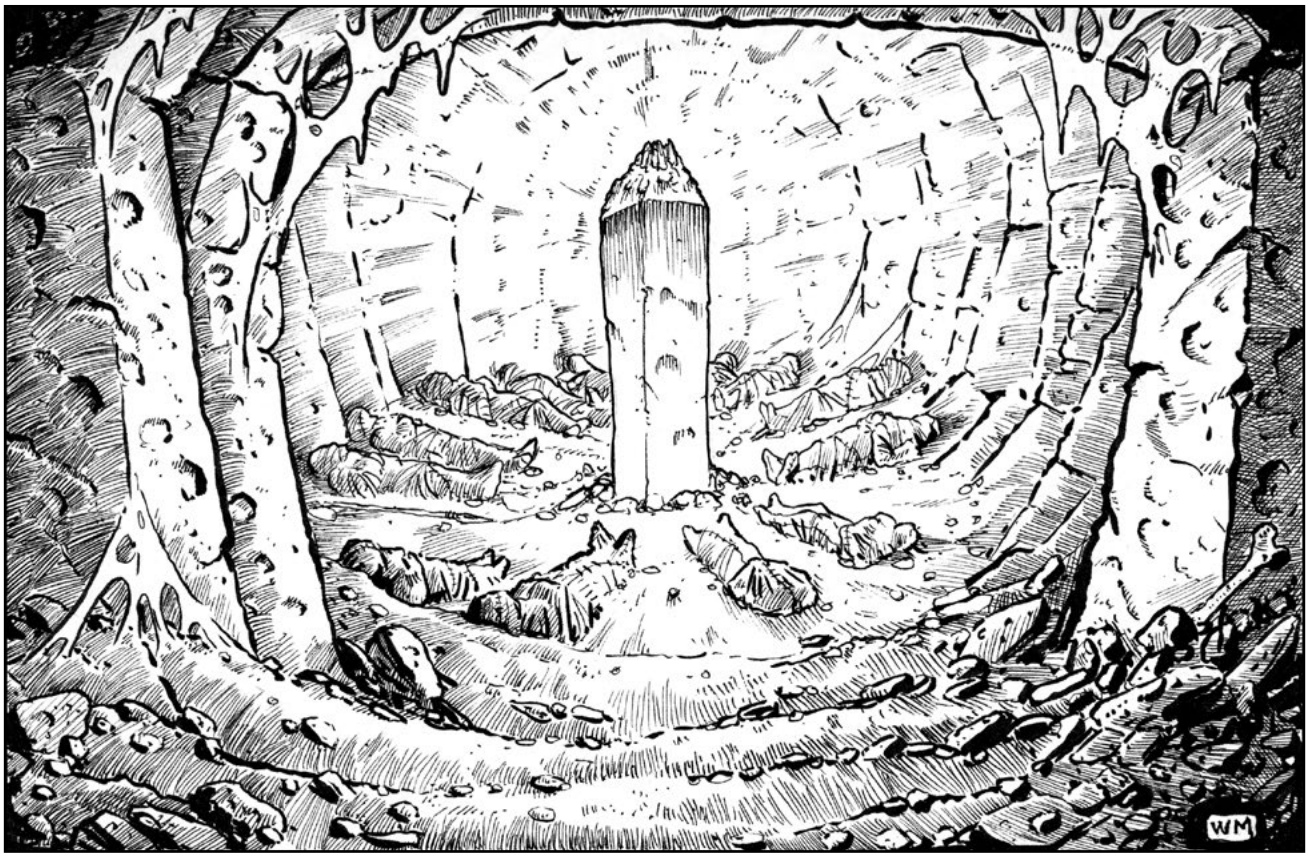


AIDE DE JEU #3

AIDE DE JEU #4



AIDE DE JEU #5

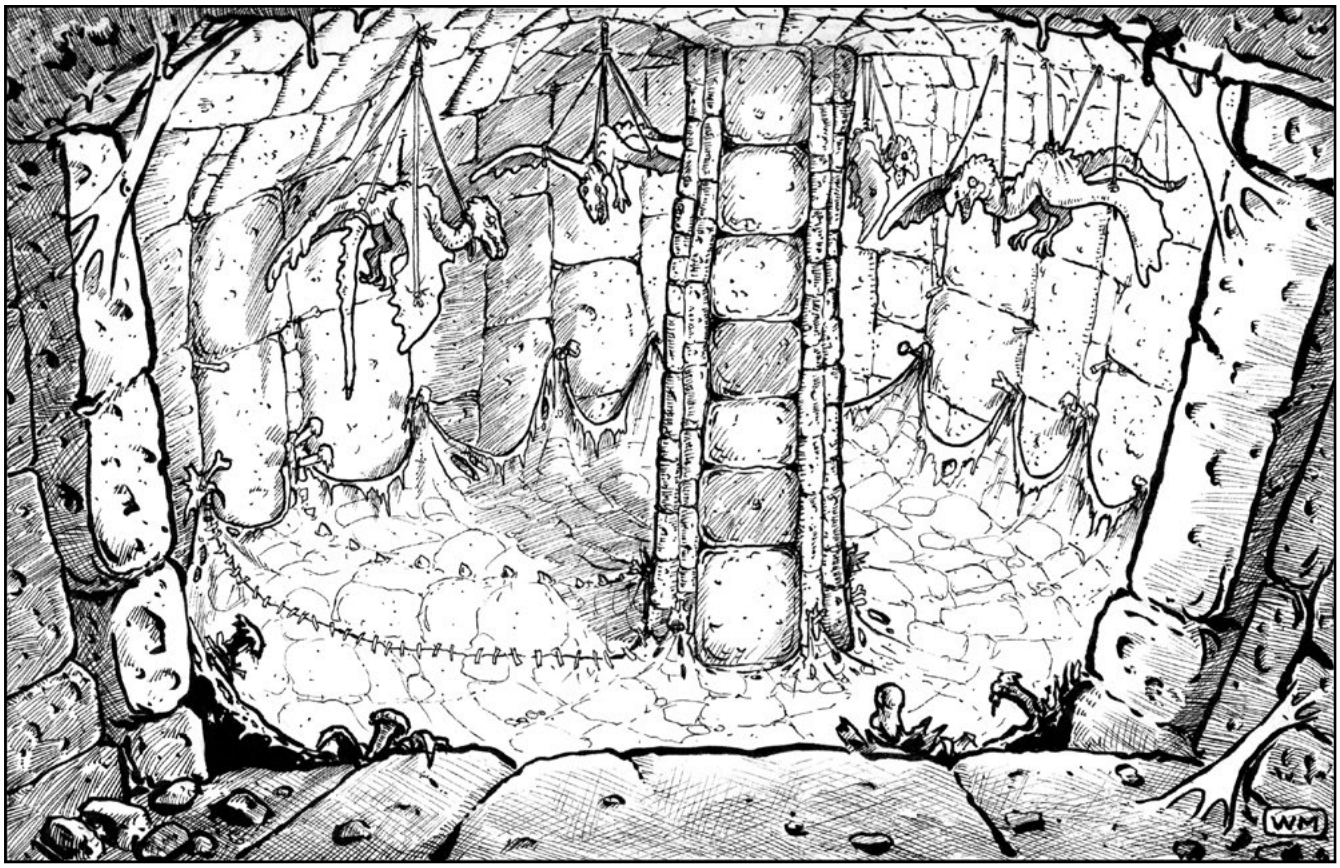


Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

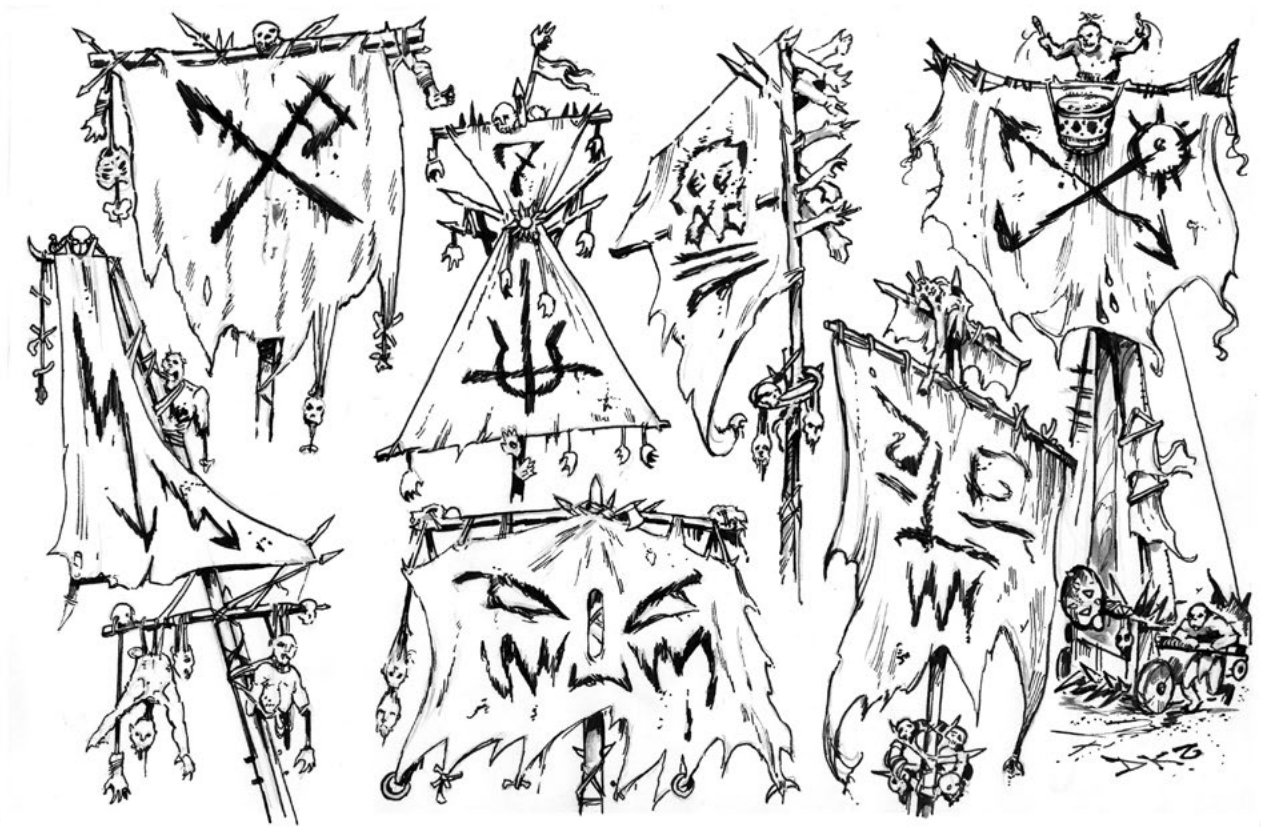
AIDE DE JEU #6

AIDE DE JEU #7

AIDE DE JEU #8

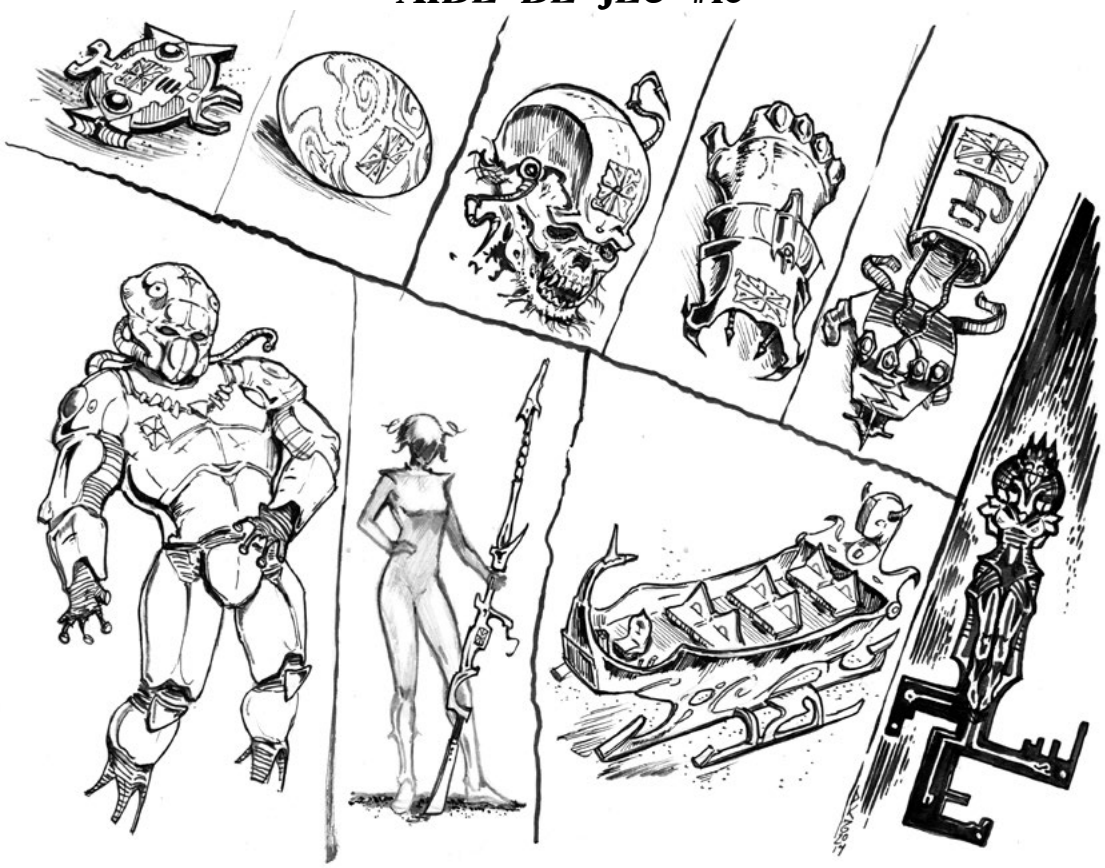


AIDE DE JEU #9

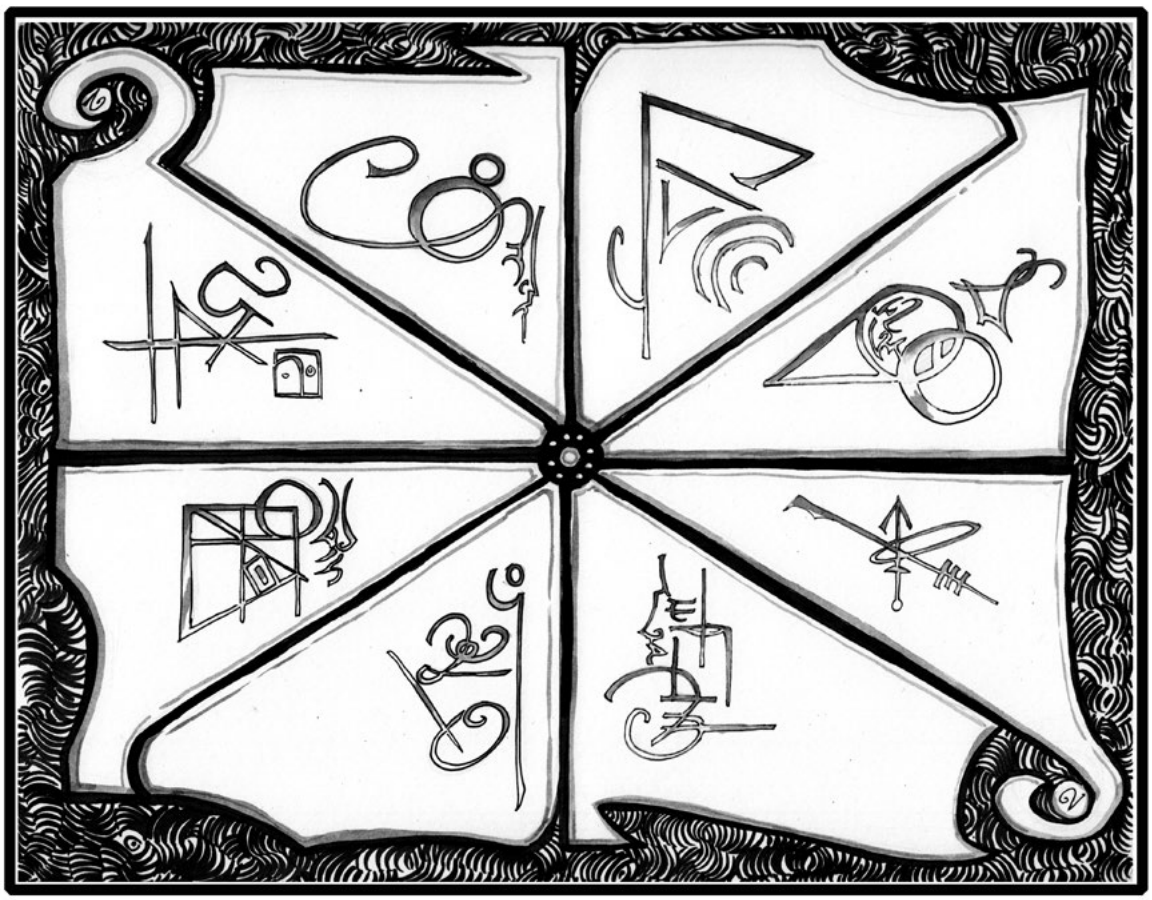


Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

AIDE DE JEU #10



AIDE DE JEU #11



CHAPITRE TROIS

LES TOMBEAUX OUBLIÉS DES ANCIENS

«Les défunts de la Planète Pourpre ne connaissent pas le repos aisément et ils s'accrochent aux richesses de leurs tombeaux avec le même acharnement qu'ils pouvaient manifester pour combattre et survivre.»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/43631 1/1713121

LA TOMBE DE SOTARK LE DESTRUCTEUR

Par Daniel J. Bishop • Responsable éditorial : Rev. Dak J. Ultimak • **Illustrations :** Doug Kovacs • **Direction artistique/maquette :** Joseph Goodman

CONTEXTE

Quand la Planète Pourpre entama son long déclin, les factions naissantes se disputèrent les ultimes ressources de leur monde mourant. Lors de la Dernière guerre, les Hauts-Maîtres exploitèrent leurs connaissances en matière de cybernétique et d'ingénierie génétique pour créer des armes biologiques affreuses, de plus en plus puissantes. L'une d'entre elles, issue de la maison oubliée Meniscene, était Sotark le Destructeur. Endommagé et placé dans une capsule de régénération cryogénique, Sotark est resté en sommeil tandis que la maison, au-dessus de lui, se dégradait sous les rayons du soleil délétère. Au fil du temps, la capsule a été endommagée, mais Sotark dort toujours, diminué mais pas anéanti.

Vous pouvez situer la chambre d'hibernation de Sotark le Destructeur n'importe où dans les Désolations. Le Juge est encouragé à faire repérer l'entrée aux PJ quand commence une tempête de sable : ils bénéficient ainsi d'un refuge où s'abriter d'une mort certaine !

Liste de rencontres

Zone	Type	Rencontre
1	P, C	Antiques pièges à rayons, streklions (2)
3	P	Panneau électrifié
4	P	Piège de l'ombilic, fluide glacé
5	C, P	Sotark le Destructeur, fluide glacé

Lisez ce qui suit lorsque les PJ arrivent en vue de la tombe.

Les contours d'anciens murs aux pierres polies par les assauts du sable se découpent dans les Désolations. Parmi les bourrasques de poussière, un passage obscur vous apparaît, partiellement dissimulé par les vestiges de l'édifice.

Zone 1 – Le passage de la mort : *Par l'ouverture, vous apercevez un couloir au sol couvert de poussière des Désolations. Au bout de 3 m, il semble aboutir à des marches qui descendent vers un lieu plus obscur encore.*

Le passage comporte trois volées de marches et deux paliers. Chaque escalier descend de 6 m à un angle de 45°, de sorte que la zone 2 se trouve 18 m plus bas que l'entrée. En examinant la poussière sur les premières marches ou plus bas, on distingue des empreintes de streklions (là où le vent ne les a pas effacées). Un personnage doté d'une formation appropriée peut effectuer un test d'Intelligence DD 10 pour en déduire qu'il y a en réalité deux de ces créatures.

Rayons de la mort : Au centre du plafond, au-dessus de chacun des deux paliers, se trouve une excroissance noire rappelant le genre de caméra de sécurité qu'on trouve dans les magasins modernes. Quand elle s'active, elle émet un rayon de la mort sur toute créature présente sur le palier. Elle ne peut tirer qu'une fois par round : si plusieurs créatures passent rapidement sur le palier, faites-leur effectuer à chacune un jet de 1d20 + modificateur de Chance. Le résultat le plus bas désigne la cible. Le rayon a perdu sa puissance d'autrefois et n'inflige que 4d6 points de dégâts. La cible peut tenter un jet de sauvegarde de Réflexes ou de Vigueur (sa meilleure valeur) DD 15 pour réduire les dégâts de moitié.

Si on attaque les émetteurs noirs, il faut leur infliger 10 points de dégâts lors d'une même attaque pour les détruire, et ils ont une CA de 20. Dès lors, ils n'émettent plus qu'une gerbe d'étincelles inoffensives s'ils sont activés.

Juste avant chaque palier, sur le mur sud, se trouve un panneau comportant les 8 runes standards. On le trouve automatiquement si l'on cherche, mais sinon, il passe inaperçu à moins que le personnage de tête ne réussisse un test de Chance. La rune 8 active le piège à rayon, et la rune 3 le désactive. (Le piège commence à l'état activé à l'arrivée des PJ.) Les autres runes n'ont aucun effet. Ces pièges s'activent aussi automatiquement si Sotark le Destructeur est réveillé (cf. zone 5).

Les streklions : Les personnages ont 1 chance sur 6 de détecter une odeur de fauve au premier palier, et 1 chance sur 3 au second (ils la remarquent automatiquement s'ils posent la question). La zone 2 est l'antre d'un couple de streklions, mâle et femelle. Tandis que les PJ entament leur descente sur le dernier escalier, les créatures surgissent des ombres et attaquent ! Les streklions se battent à mort.

Tout personnage qui effectue une attaque de corps à corps contre un streklion à l'aide d'une épée longue ou d'une arme plus courte doit effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de s'empaler sur ses piquants et subir 1d3 points de dégâts. Les personnages en armures de plates ou en combinaison argentée sont immunisés contre les piquants.

Streklions (2) : Init +3 ; Att griffes +3 corps à corps (1d6) ou morsure +0 corps à corps (1d10) ; CA 15 ; DV 3d12 ; PV 20, 15 ; Mvt 18 m ou bond 13,5 m ; Act 1d20 ; AS : piquants ; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1 ; AL N.

Zone 2 – L'antre des streklions : *Les marches s'arrêtent à l'entrée d'une pièce carrée en pierre grise de 9 m de côté. Le plafond est à 3 m de haut, mais il est dangereusement voûté par endroits, ce qui vous rappelle l'énorme poids de roche et de sable au-dessus de vos têtes. Le sol est jonché d'ossements d'anciennes victimes, surtout des gribbs, mais aussi quelques kiths çà et là. Dans l'air règne l'odeur de fauve des streklions qui logeaient ici. Une ouverture en arche donne sur une autre zone au sud.*

À mesure que la Planète Pourpre agonise, le taux de reproduction des grands mammifères continue de s'effondrer. Les streklions n'ont pas de petits. Il y en a de moins en moins à chaque saison des amours. Les fauves, comme les kiths, ne sont plus qu'à quelques générations de l'extinction totale.

La fouille des ossements ne révèle aucun objet de valeur. Les kiths dont les os gisent dans cette salle sont morts ailleurs, et les streklions ont abandonné sur place les armes ou les reliques que portaient leurs victimes lorsqu'ils en ont traîné les restes jusqu'à leur repaire.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

La porte secrète s'ouvre à l'aide d'une commande secrète en zone 3. Quand on appuie sur l'interrupteur, la porte coulisse rapidement dans le sol, sans un bruit. Si on le relâche, elle reprend silencieusement sa position d'origine. Si un PJ se trouve sur le seuil à cet instant, autorisez-le à effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter 2d6 points de dégâts. Les PJ qui survivent à la porte ont autant de chances de se retrouver d'un côté que de l'autre, à moins que les joueurs qui les interprètent ne choisissent rapidement la direction où ils sautent.

Zone 3 – Tombeaux profanés : *Le passage derrière l'arche ne mesure que 1,5 m de long et débouche dans une salle grossière de 15 m de large sur 6 m de profondeur. Il s'agissait sans doute d'une chambre funéraire : bien des cadavres de kiths momifiés y reposaient autrefois, mais le temps et les streklions ne leur ont pas fait de cadeaux.*

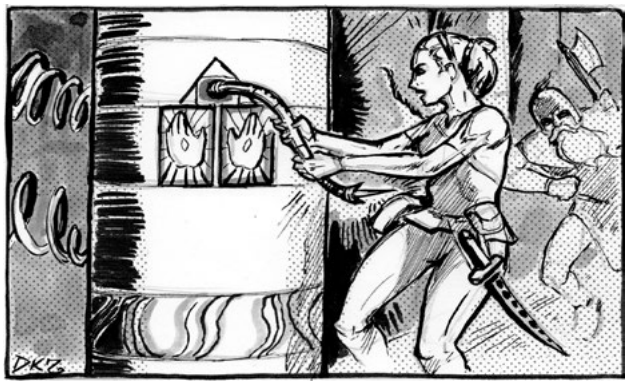
Cette zone n'a pas toujours été un tombeau : elle a servi à un groupe de kiths pendant un siècle, il y a quelques décennies. C'est l'odeur des cadavres qui a d'abord attiré les streklions dans le secteur. En fouillant la zone, on découvre des restes d'armes depuis longtemps abîmées et inutilisables. En outre, une dalle du sol, au coin nord-est, comporte les 8 runes familières.

Appuyer sur la rune 6 enfonce la dalle dans le sol. Au même moment, une porte secrète s'ouvre sans un bruit en zone 2. Appuyer sur la rune 2 réinitialise la dalle et referme la porte. Appuyer sur n'importe quelle autre rune provoque un choc électrique (1d3 points de dégâts, aucun jet de sauvegarde possible). Les runes d'activation et de désactivation ne sont donc pas les mêmes que pour les autres panneaux de la Planète Pourpre, ce qui est voulu. À moins qu'un PJ ne se trouve en zone 2 pendant qu'on s'intéresse à la dalle, le groupe a peu de chances de comprendre sa raison d'être. Si les personnages la réinitialisent avant de quitter la salle, ils ne découvriront peut-être jamais ce qui se trouve au-delà.

Zone 4 – Passage de la renaissance : *Ce couloir bas mesure 6 m de large sur 9 m de long et s'achève par une double porte composée d'un métal brun-rougeâtre. Il fait frais ici, presque froid. De grands cylindres sont répartis à intervalles réguliers le long des murs nord et sud, chacun mesurant 1,20 m de diamètre sur une hauteur équivalant à celle du plafond, soit 2,40 m. De gros tubes relient les cylindres aux murs, ainsi qu'au mur est, de part et d'autre du sol.*

Il y a 12 cylindres, 6 contre le mur nord et autant au sud. Ils sont froids au toucher, comme les tubes qui en émanent. Chaque cylindre présente un emplacement de toute évidence conçu pour recevoir deux mains. Par le passé, il permettait d'extraire le matériau génétique des donneurs (volontaires ou non) pour l'ajouter à la banque de données de la maison Memniscene. Aujourd'hui, ces cavités se sont transformées en pièges non intentionnels.

Si un personnage pose les deux mains à l'endroit indiqué sur un cylindre, un tube ombilical en sort et se fixe à lui (attaque de corps à corps par surprise +6, 1d3 points de dégâts). En cas de réussite, il commence à pomper les fluides du PJ, infligeant 1d3 points de dégâts de Force, d'Agilité ou d'Endurance (tirez au hasard) chaque round. On peut arracher l'ombilic au prix d'un test de Force DD 10, ce qui inflige 1d3 points de dégâts supplémentaires. Si on endommage les tubes ou les cylindres (CA 10, 5 ou 20 points de dégâts infligés lors d'une même attaque, respectivement), un fluide glacé s'en échappe, gelant la pièce et aspergeant tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1,5 m. Il inflige 2d6 points de dégâts s'il provient d'un tube ou 4d6 s'il sort d'un cylindre (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour



réduire les dégâts de moitié) et continue à s'écouler pendant 1d3 rounds avant qu'un joint ne bouche automatiquement la zone déchirée. La double porte ne présente ni poignées ni charnières, mais comporte un panneau où figurent les 8 runes habituelles. Pour l'ouvrir, il faut toucher la rune 8, ce qui fait coulisser les portes dans les murs, à droite et à gauche. Aucune autre rune n'a le moindre effet. Si on laisse les portes ouvertes sans obstacle pendant 1 minute, elles se referment. Le même panneau de runes figure des deux côtés des portes.

Zone 5 – Chambre d'hibernation de Sotark le Destructeur : *En coulissant, les portes révèlent une salle d'environ 15 m de large sur 12 m de profondeur, au plafond de 4,5 m soutenu par des piliers au nord et au sud. De l'air froid s'en échappe, de sorte que vous voyez votre souffle. De gros tuyaux aux murs rejoignent un objet surélevé qui ressemble à un grand cercueil ou à un sarcophage de verre et de métal. Deux panneaux de commandes pourvus chacun de trois leviers sont fixés au nord et au sud du « cercueil », le long du mur est, mais ils semblent éteints.*

Il s'agit là de la chambre d'hibernation de Sotark le Destructeur. Les PJ qui examinent le «cercueil» peuvent le voir dans sa capsule de stase.

À l'intérieur repose une forme humanoïde momifiée : il s'agit de toute évidence d'une sorte de kith. Des spirales métalliques s'enroulent sous sa peau tendue, émergeant même par endroits, là où elles l'ont percée. La silhouette semble pourvue de mains métalliques et porte des sortes de gantelets de métal souples. L'un de ses yeux, ouvert et apparemment aveugle, a été remplacé par une pierre précieuse rouge et polie.

Il n'existe aucun moyen évident d'ouvrir la capsule de stase, qui résiste à tous les dégâts des armes que les PJ pourraient avoir sous la main. Chaque panneau de commandes comprend trois leviers, ainsi que les 8 runes habituelles. La rune 6 active le panneau, qui émet un vrombissement d'énergie audible. La rune 2 le désactive. Chaque panneau de contrôle doit être activé séparément pour qu'on s'en serve.

Si on appuie sur n'importe quelle autre rune, l'énergie de la machine augmente, comme en témoignent la hauteur et la fréquence du vrombissement. Au bout de 6 rounds (ou environ 1 minute), si on n'a pas appuyé sur la rune 2, les panneaux de commandes explosent, infligeant 3d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 4,5 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour les réduire de moitié), la capsule de stase s'ouvre, et Sotark le Destructeur en sort.

Une fois la machine activée, les leviers exercent les effets suivants, du nord au sud.

Levier	Effet
Panneau nord, levier 1	Le panneau de contrôle commence à émettre une fumée verte et froide qui empeste la viande pourrie. Si on ne ramène pas le levier dans sa position d'origine, des étincelles en jaillissent au bout de 1d5 rounds. 1d7 rounds plus tard, quelque chose brûle à l'intérieur dans un éclair vert, et le panneau devient définitivement inerte.
Panneau nord, levier 2	Si le levier 2 du panneau sud est également tiré, la capsule de stase s'ouvre, et Sotark se lève.
Panneau nord, levier 3	Le panneau de contrôle émet un bruit de déclic et de ronronnement, et un fluide vert tiède coule du bas de la capsule de stase. Il a une odeur et un goût de miel, et ne présente aucun danger. Un peu moins de 4 litres de fluide s'écoulent ainsi.
Panneau sud, levier 1	La salle refroidit de façon sensible : la température chute de 1 degré chaque minute. Ramener le levier en position initiale stabilise la température mais ne la fait pas remonter.
Panneau sud, levier 2	Si le levier 2 du panneau nord est également tiré, la capsule de stase s'ouvre, et Sotark se lève.
Panneau sud, levier 3	Le plafond de la pièce émet une lueur jaune verdâtre aussi intense que celle du jour. 1d7 minutes plus tard, elle diminue pour ne plus correspondre qu'à celle d'une torche. 2d7 rounds plus tard, elle se limite à une vague lueur. 3d8 rounds plus tard, la lumière s'éteint. On a alors beau jouer avec les leviers tant qu'on veut, la lumière ne revient pas.
Tous les leviers tirés ***sauf*** les leviers 2 des panneaux nord et sud	La capsule de stase s'ouvre sans réveiller Sotark. Les PJ peuvent détruire le Destructeur, s'ils le souhaitent.

Si Sotark le Destructeur s'est atrophié au fil de sa longue hibernation, il reste toutefois un adversaire redoutable, très alerte dès qu'il s'éveille. Il ne se montre pas immédiatement belliqueux, sauf si les PJ le sont. Sa priorité absolue consiste à déterminer leur identité.

Après les avoir observés environ 1 minute (à moins qu'ils ne se montrent hostiles), il parvient à les comprendre (dans une certaine mesure, cf. **Les mains et l'œil de Sotark**, ci-dessous) et exige de savoir à quelle maison ils se sont alliés. Si les PJ mentionnent une autre maison que Memniscene, Sotark attaque. Des personnages rusés peuvent lui retourner la question, et s'ils affirment qu'ils le mettent ainsi à l'épreuve après son long sommeil, Sotark répond. Ceci permet aux PJ de passer immédiatement une alliance avec le Destructeur. S'ils se montrent assez futés, ils peuvent même convaincre Sotark qu'ils sont ses supérieurs.

Sotark le Destructeur peut déployer à volonté une «épée» d'énergie verte à partir de sa main droite et un «bouclier» d'énergie verte à partir de sa main gauche. Aucun ne nécessite une action, et il peut les manifester ou les éteindre tous deux au même round.

Il se régénère de 1 PV par round jusqu'à ce qu'il meure. Son œil cybernétique lui permet de voir les créatures invisibles et de comprendre toutes les langues parlées qu'il entend pendant 1 minute, mais aussi de calculer les tactiques optimales (ce qui se manifeste sous forme d'un bonus de +2 à un seul jet de dés au choix chaque round). Sotark a un d5 de Haut fait d'armes (comme un guerrier ou un nain) mais ne peut pas utiliser son bonus pour affecter ses chances de réussir un Haut fait. Il peut manipuler des éclats de jade ou des pierres intactes sans les détruire (cf. **Les mains et l'œil de Sotark**, ci-dessous).

Sotark le Destructeur : Init +5; Att lame d'énergie +6 +1d5 corps à corps (1d12 + 4 + 1d5) ou coup de boutoir +4 +1d5 corps à corps (1d3 + 4 + 1d5); CA 13 (17 avec bouclier d'énergie); DV 8d12; PV 50; Mvt 9 m; Act 2d20; AS : dé de Haut fait d'armes (1d5), voir l'invisible, régénération 1 PV/round, bonus de +2 à un jet de dé chaque round, épée et bouclier d'énergie, traduction erronée; JS Vig +8, Réf +2, Vol +10; AL C.

Les tubes contiennent un fluide glacé, comme en zone 4. Les PJ peuvent les utiliser pour asperger Sotark, mais la programmation de ce dernier l'empêche d'en faire autant : il est incapable d'endommager délibérément sa chambre de stase.

Une fois Sotark réveillé, les rayons de la mort de la zone 1 s'activent automatiquement.

LES MAINS ET L'ŒIL DE SOTARK

Quand Sotark meurt, les câbles cybernétiques de son corps s'enroulent dans ses mains, qui tombent toutes deux. Un personnage qui a perdu une main peut fixer la main de Sotark adéquate en la pressant contre son moignon. Les câbles qu'elle contient se fixent au bras et s'enfoncent dans sa chair en infligeant une douleur effroyable (jet de sauvegarde de Vigueur DD 25 pour éviter de s'évanouir pendant 1d7 x 10 minutes) et en renforçant sa musculature. Chaque main octroie un bonus de +2 aux tests de Force. Si un personnage se greffe les deux mains, il jouit d'un bonus de +4.

La main gauche peut projeter un bouclier d'énergie verte qui octroie un bonus de +4 à la CA sans aucun malus aux tests. Chaque fois, le bouclier reste allumé 1d5 + 5 rounds et utilise 1 charge. La main droite déploie une lame d'énergie verte dotée d'un bonus de +2 pour toucher et infligeant 1d12 points de dégâts en cas d'attaque réussie. Chaque utilisation de l'épée dure 1d7 + 10 rounds et utilise 1 charge. Un personnage qui s'est greffé une main prend automatiquement conscience de ce pouvoir et sait toujours combien de charges il lui reste. Une fois Sotark vaincu, chaque main contient encore 1d5 - 1 charges.

On recharge ces pouvoirs avec des fragments de jade. Quand l'une des mains de Sotark entre en contact avec un éclat de jade, même au travers d'une séparation de 2,5 cm, elle en absorbe l'énergie, ce qui lui octroie 2d6 + 2 charges. La main peut aussi absorber l'énergie d'une pierre intacte, même à travers une séparation de 30 cm. Dans ce cas, lancez 1d7 + modificateur de Chance du personnage.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Si vous obtenez 5 ou moins, la main explose, infligeant 2d12 points de dégâts au porteur et détruisant la pierre de jade. Si vous obtenez 6 ou plus, la main reçoit 2d12 + 10 charges, et la pierre de jade est détruite.

On peut aussi placer l'œil cybernétique rouge de Sotark dans une orbite vide, auquel cas des câbles viennent s'insérer dans le cerveau du porteur. Ensuite, celui-ci peut toujours voir les créatures invisibles (même si ce pouvoir ne s'étend pas aux créatures éthérées ou déphasées), bénéficie d'un bonus de +2 à un jet de dé chaque round (grâce aux capacités de calcul de l'œil) et peut comprendre toute langue dont il assiste à l'usage pendant 1 minute.

Le dernier pouvoir est toutefois défaillant : 1 mot sur 1d100 est traduit au hasard, qu'il s'agisse pour le personnage de le comprendre ou de l'employer. Le Juge et les joueurs sont encouragés à s'amuser avec cet aspect.

En outre, l'œil commence à modifier le cerveau du personnage, l'encourageant à s'allier à la maison Memniscene par l'intermédiaire de rêves et de visions. Même quand il retourne dans son propre monde, la prothèse le pousse à recréer la maison Memniscene et à lui faire dominer toutes les autres! Cette pulsion peut le conduire à bien des aventures. Si le personnage refuse d'agir dans l'intérêt de la maison Memniscene, l'œil peut produire des hallucinations visuelles, l'empêcher de comprendre ce qu'on lui dit ou de s'exprimer correctement, voire le rendre aveugle.

SOTARK EST VIVANT!

Si les personnages réveillent Sotark mais n'en triomphent pas, il devient une force perturbatrice sur une Planète Pourpre déjà instable. Déterminé à restaurer la maison Memniscene, il exige une loyauté absolue de la part des PJ et punit tout manquement de manière brutale, voire mortelle. Il exige qu'ils lui remettent tous les fragments de jade qu'ils trouvent afin d'alimenter ses mains cybernétiques (ce qui empêche par la même occasion les PJ de rentrer chez eux). Sotark cherche à renverser les maisons Cotcyst et Reagen'Tor et, une fois qu'il y est parvenu, tente de purifier son propre clan.

Lorsqu'ils réveillent Sotark, les PJ peuvent le convaincre qu'ils sont ses supérieurs s'ils réfléchissent vite. Dans ce cas, Sotark peut représenter une arme puissante contre leurs ennemis. Mais il n'est pas stupide pour autant, et on ne peut le duper éternellement. Après une semaine au plus, il prend conscience que les PJ n'appartiennent pas à la maison Memniscene et exige qu'ils le servent désormais.

Si on ne s'oppose pas à lui, Sotark le Destructeur, de la maison Memniscene, sera le dernier être vivant sous les rayons de soleil délétère, jusqu'à ce que lui-même soit jugé indigne par la programmation impitoyable de ses greffes cybernétiques et génétiques. Alors, Sotark succombera lui aussi.

Plus Sotark reste longtemps éveillé, plus il gagne en puissance, jusqu'à ce qu'il revienne à son niveau d'avant l'hibernation, au bout de 1d3 + 3 mois. Le Juge peut modifier peu à peu son profil d'origine en direction de ce profil optimal.

Sotark le Destructeur (forme optimale) : Init +9; Att lame d'énergie +10 +1d7 corps à corps (1d12 + 4 + 1d7) ou coup de boutoir +8 +1d7 corps à corps (1d3+4+1d7); CA 16 (20 avec bouclier d'énergie); DV 15d12; PV 95; Mvt 9 m; Act 3d20; AS : dé de Haut fait d'armes (1d7), voir l'invisible, régénération 3 PV/round, bonus de +2 à un jet de dé chaque round, épée et bouclier d'énergie, traduction erronée; JS Vig +12, Réf +8, Vol +20; AL C.

LA TOMBE DE L'IMMORTEL KAHL

Par Terry Olson • Testeurs : Steve Bean, Nigel Duffy, Topher Gadd, David Leavenworth, Doug Lomas, Andrew Mcallister, Mike Olson, Aaron Teixeira

CONTEXTE

Après avoir découvert un passage autrefois caché dans les Sommets des Ancêtres de la Planète Pourpre, les PJ pénètrent dans le tombeau de l'Immortel Kahl. Le groupe doit survivre dans des salles meurtrières, pleines de créatures et d'appareils étranges, tout en élucidant les mystères de cette crypte. Au bout du compte, le groupe est confronté à un choix unique en son genre et à une récompense qui changera les personnages à jamais.

Cette aventure est conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 4.

Kahl était un ancien roi-sorcier qui naquit estropié. Il conçut un appareil composé de deux trônes qui permettent d'échanger les consciences de deux corps et s'en servit pour troquer son corps handicapé contre une enveloppe charnelle athlétique. Dès que son corps actuel devenait trop âgé ou trop abîmé, il se servait des trônes pour en habiter un autre plus jeune et plus sain. En tant que chef de sa tribu, il s'essaya à bien des existences différentes, devenant tour à tour femme, seigneur de guerre endurci ou aristocrate glouton. Au bout du compte, les multiples transferts de conscience finirent par le tuer, et sa tribu y vit une manifestation de la défaveur divine : on l'enterra, son appareil et lui, afin que plus personne ne les retrouve. Les PJ sont les premiers depuis plusieurs millénaires à voir son tombeau, qui abrite encore les trônes en état de fonctionnement.

Pendant leur exploration, les PJ croiseront des inscriptions et des messages datant de l'époque de Kahl. Sa lignée royale employait une forme aujourd'hui disparue de la langue kith, transcrite sous forme d'un alphabet de glyphes cursifs. Les mages et les elfes peuvent traduire le « kahlien » grâce à un test d'Intelligence DD 15, et les voleurs en réussissant un test de lire les langues inconnues DD 15 lui aussi. Notez que les PJ capables de lire la langue de la Loi bénéficient d'un bonus de +5 au test de traduction. La langue est terrestre dans le cadre des résultats d'un sort de *compréhension des langues*.

Sauf mention contraire, les passages du tombeau sont plongés dans le noir, sans aucun éclairage. Les couloirs pourvus de marches qui encadrent la zone 2 sont trop petits pour un skiff de taille normale, au cas où le groupe en aurait un. Les portes du tombeau paraissent étranges d'un point de vue médiéval : ces dalles fines légèrement encaissées se rétractent dans les murs (valeur de Force de 8 nécessaire pour les faire bouger). Elles ne disposent pas de verrou à crocheter mais de dépressions qui permettent de les faire coulisser plus facilement.

LISTE DES RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
1	E/P	Fausses portes piégées et porte secrète
2	C	Nuée de nanites
3	C	2 dégelés
4	E/P	Puits piégé et entrée cachée
5	E	Trônes de Kahl

Zone 1 – La volonté de transformation : *Parmi les rochers, vous remarquez une grande pierre de forme artificielle. Le coin inférieur gauche, brisé, révèle une cavité obscure sous la plaque.*

Il faut réussir un test de Force combinée de 20 pour déplacer la plaque de pierre. Les PJ qui scrutent l'obscurité remarquent ce qui suit :

Un couloir de pierre aux marches sculptées descend abruptement et se termine par une chambre carrée d'environ 9 m de côté sous la surface. Chacune des trois parois de la pièce comporte une porte de pierre fermée. Au-dessus de chacune figure une série de caractères en écriture cursive gravés dans la pierre, les mêmes pour chaque mur. Les portes, sans charnières, sont légèrement encaissées : apparemment, il faut les pousser ou les faire coulisser pour les ouvrir.

Toutes les portes sont fausses (test d'Intelligence DD 15 pour s'en rendre compte ; les nains et les elfes bénéficient d'un bonus de +4, et les voleurs peuvent réaliser un test de Détecter les pièges passif). Si un PJ touche une porte (excepté pour la palper très délicatement afin de l'inspecter), des spores de champignons Lyiart jaillissent des compartiments secrets qu'elle dissimule (jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour éviter de subir une violente crise de démence pendant 1d5 rounds, cf. page 14). Essayer d'ouvrir une porte, de la faire bouger, de la tapoter, etc., déclenche le piège. Les spores affectent tous les PJ dans un cube de 3 m de côté. Le seul moyen d'entrer dans le tombeau consiste à passer par une trappe dans le sol (test d'Intelligence DD 15 pour la repérer) : une plaque de pierre carrée de 90 cm de côté coulisse à l'intérieur pour révéler une ouverture qui donne sur le sol de la zone 2, 4,5 m plus bas. Les murs de la zone 2 présentent un DD 20 pour les tests d'escalade, en raison de l'aspect friable et sablonneux de la nuée de nanites qui ne considèrent pas une escalade comme un acte d'agression (cf. zone 2). La phrase écrite au-dessus des portes en dialecte kahlien se traduit (cf. contexte) par : « Le voyage commence là où tes pieds touchent le sol. »

Zone 2 – Couloir des carcasses : *En descendant par le plafond, vous arrivez au coin d'une salle rectangulaire. Sur le sol d'acier lisse, vous distinguez six plaques de verre régulièrement espacées, sous lesquelles des corps flottent dans un liquide violet luminescent qui éclaire le couloir. Les murs sont couverts de sable métallique brillant. L'un d'entre eux comporte six portes de pierre alignées avec les plaques de verre.*

Les panneaux de verre sont les couvercles de cuves contenant les corps abandonnés de Kahl, tous assez bien préservés. Du mur est au mur ouest, elles abritent :

a. un jeune homme d'une vingtaine d'années bien tassées, aux jambes rabougries et difformes (le corps d'origine de Kahl) ;
b. un vieillard qui aurait pu être un athlète compétent durant sa jeunesse ;
c. un homme musclé, d'âge mûr, présentant à l'abdomen une plaie affreusement décolorée (les voleurs y reconnaîtront la marque d'un poison fatal) ;
d. une femme âgée à l'apparence noble ;
e. un homme particulièrement obèse approchant les 60 ans ;
f. seulement du liquide violet (destiné à accueillir le corps dans lequel Kahl est mort).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Le « sable métallique brillant » qui couvre les murs est en réalité une nuée de nanites, nuage de minuscules nanomachines qui projettent des images et du son, mais peuvent aussi transmettre de meurtriers chocs électriques. Comme indiqué plus bas, elle se détache des murs et attaque si les PJ appuient sur les mauvaises runes, essaient d'ouvrir une des portes, tentent de briser les plaques de verre ou sont eux-mêmes attaqués. Décrivez la nuée comme un nuage doué de conscience : si l'attaque d'un PJ rate, c'est qu'elle a esquivé en dégageant un espace autour de son arme, etc. En cas de maladresse, la nuée tout entière vibre sur place et subit un malus de -2 à sa prochaine attaque. Un coup critique de sa part équivaut à des dégâts considérables, à un affaiblissement, voire à la mort : cf. le bestiaire page 99 pour plus d'informations.

Nuée de nanites : Init +4 ; Att électrocution +5 corps à corps (2d6 + jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter d'être paralysé 1d3 rounds, -4 au jet en cas d'armure métallique) ; CA 17 ; DV 8d8 ; Mvt 12 m ; Act d20 spécial ; AS : électrocute toutes les cibles sur une surface de 216 m^3 environ (6 m x 6 m x 6 m, 6 m x 12 m x 3 m, etc.), dégâts réduits de moitié sauf de la part des attaques de zone, -2d dégâts électriques, +2d dégâts d'eau, immunisée aux sorts affectant l'esprit ; JS Vig +5, Réf +5, Vol +8 ; AL N.

Si un PJ marche entre une porte et une plaque de verre, lisez ce qui suit au groupe :

Des rayons de lumière émanent des murs : verts, rouges, bleus, et de deux couleurs que vous n'avez jamais vues. Ils s'agglomèrent au-dessus du panneau de verre le plus proche pour former un individu translucide coloré en trois dimensions. L'image s'exprime dans une langue étrangère ; sa voix qui résonne dans le couloir semble venir de partout à la fois.

Si on se poste devant une porte, la nuée de nanites produit une série d'images et de sons préprogrammés. L'orateur ou l'oratrice s'exprime dans le dialecte kahlien pour déclarer : « Moi, Kahl reconnais le sacrifice de ce réceptacle et promets une prospérité toujours accrue sous mon règne permanent. » Des PJ astucieux (test d'Intelligence DD 13) remarquent que l'orateur est une version plus jeune de la personne qui repose dans la cuve suivante (l'occupant de la cuve *b* s'exprime devant la cuve *a*, celui de la cuve *c* devant la cuve *b*, etc.). Celui qui parle devant la cuve *e* n'est pas encore reconnaissable, ce qui pourrait bien changer une fois les PJ dans la zone 5.

Du côté sud, sur le sol, chaque réservoir est bordé des huit runes qui figurent sur toutes les reliques de la Planète Pourpre (cf. page 253). On peut ouvrir les cuves en brisant le verre (50 PV) ou en appuyant sur la rune 4. Presser la rune 3 plonge la cuve correspondante dans le noir, et appuyer sur la rune 8 l'illumine. Si on essaie de briser le verre par la force, ou en appuyant sur d'autres runes que les numéros 3, 4 et 8, la nuée de nanites attaque. Si les PJ arrivent jusqu'au liquide, ils découvrent que celui-ci suspend toute activité cellulaire organique, en suivant trois étapes progressives pour lesquelles on doit effectuer des tests à chaque round d'exposition : engourdissement (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10), paralysie (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15) et mort (jet de sauvegarde de Vigueur DD 20).

Toutes les portes, excepté celle qui correspond au réservoir *b*, sont fausses (test d'Intelligence DD 15 pour s'en rendre compte, les elfes et les nains bénéficient d'un bonus de +4, et les voleurs peuvent réaliser un test de Détecter les pièges passif). Essayer d'ouvrir n'importe quelle porte (y compris la bonne) déclenche l'attaque de la nuée de nanites.

Zone 3 – Couloir des réceptacles : *Les marches descendent vers une salle carrée et carrelée de blanc abritant quatre cylindres de verre de taille humaine. Debout, ils sont reliés par toutes sortes de tuyaux, d'appareils et de tubes, certains ayant été écrasés par des chutes de pierres du plafond. Une brume froide émane des épaves et produit un léger chuintement dans le silence du tombeau. Trois des cylindres sont vides, et le verre qui les compose fracassé. Le quatrième abrite un homme endormi, au corps stupéfiant : robuste, nerveux et musclé. Un unique fragment de jade situé au sommet de son compartiment éclaire faiblement la salle, illuminant l'inscription en lettres cursives qui figure sur la vitre. De gros morceaux de pierre effondrés jonchent le sol, et un encadrement de porte ouvre l'autre bout de la pièce. Des urnes en terre cuite gisent dans des flaques de lait de champignon, parmi les restes d'un corps desséché et en partie dévoré.*

Cette chambre servait de réserve aux futurs corps de Kahl, placés en cryostase jusqu'à ce qu'il en ait besoin. Trois d'entre eux ont rapidement décongelé lorsque l'effondrement du plafond a écrasé leurs machines. Rendus fous par ce réveil brutal, ils s'en sont pris les uns aux autres jusqu'à ce qu'il ne reste que deux survivants, qui se sont transformés en dégelés morts-vivants. Ils se cachent actuellement dans une alcôve ouverte au plafond par la chute des pierres (test d'Intelligence DD 15 pour repérer l'endroit). Ils attaquent si on les détecte, si les PJ tentent de décongeler le dernier corps ou s'ils s'approchent du seuil de la zone 4.

Dégelés (2) : Init +2 ; Att poings +4 distance (1d6+4) ou 1 souffle nécrotique +3 (cône de 1,5 m x 1,5 m, 1d4 points de dégâts temporaires de Force) ; CA 13 ; DV 8d12 ; 48 PV chacun ; Mvt 9 m ; Act 3d20 spécial ; AS : réduction des dégâts 3, +2d ajoutés aux dégâts de feu, traits de morts-vivants ; JS Vig +4, Réf +4, Vol +10 ; AL C.

Les dégelés présentent l'apparence d'humanoïdes glabres à la peau grise couverte de taches bleues et vertes. Ils ont les yeux entièrement noirs, sans iris, et les doigts, orteils et lèvres violet foncé. Les dégelés sont des morts-vivants que les clercs peuvent donc repousser. Ils n'ont pas besoin de manger, de boire ni de respirer et sont immunisés contre les coups critiques, la maladie et le poison. En tant que morts-vivants, ils sont également insensibles aux sorts de sommeil, de charme et de paralysie ainsi qu'à d'autres effets mentaux et aux dégâts de froid. La métamorphose en dégelé crée un corps mince, robuste mais flétri : il résiste aux 3 premiers points de dégâts occasionnés par n'importe quelle attaque (mais subit tout de même 1 point de dégâts lorsque le jet de dégâts donne un résultat inférieur à 4). Pour plus d'informations, consultez le bestiaire page 96. S'ils fouillent les gravats, les PJ trouvent 3 tas de cendres vertes près de chaque cryostation brisée (les restes des fragments de jade qui les alimentaient).

L'inscription en écriture cursive kahlienne signifie « Réceptacle numéro un ». Réceptacle, l'homme qui est demeuré en cryosommeil, est un… « réceptacle » créé par ingénierie génétique pour Kahl. Les PJ peuvent tenter de le réveiller en examinant les pompes, les machines et les panneaux de commandes qui lui sont reliés. Ce processus nécessite de leur part un test d'Intelligence DD 15 (les voleurs peuvent utiliser Désamorcer les pièges au même DD). Un échec au test inflige 1d6 points de dégâts de Force, d'Agilité et d'Endurance à Réceptacle (tirez une fois pour chaque caractéristique). Une maladresse au test tue instantanément Réceptacle et provoque une explosion qui inflige 2d10 points de dégâts de froid dans un rayon de 3 m autour du cylindre (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour les éviter). Retirer les fragments de pierre de jade le tue également, mais sans faire de mal aux PJ.

Réceptacle : Force 17, Agilité 17, Endurance 17, Présence 4, Intelligence 3, Chance 5.

On a développé la vitesse, l'endurance et la force physique de Réceptacle pendant qu'il restait à l'abri du labo, mais il n'a aucune volonté, s'exprime avec le vocabulaire d'un enfant de 4 ans (en kahlien) et ne sait pas lire. Les PJ n'obtiendront de lui que des informations limitées : il peut leur indiquer qu'il était conçu pour devenir le réceptacle de l'essence de Kahl et que Kahl l'attend au-delà du « puits de l'engagement ». Il ne sait rien des maisons Cotcyst ou Reagen'Tor. Il peut toutefois expliquer aux PJ comment se servir d'une relique choisie par le Juge. Même si le groupe ne parvient pas à communiquer efficacement avec lui, il prononce son nom en se désignant lui-même. Des PJ astucieux (test d'Intelligence DD 13) remarquent que le mot « réceptacle » en kahlien était utilisé par les projections de la zone 2. Réceptacle se montre extrêmement docile et demande à remplir sa fonction auprès de Kahl : il ne se croit pas capable de survivre tel quel.

Zone 4 – Le puits de l'engagement : *Un puits de 3 m x 3 m, creusé dans la terre, s'enfonce dans l'obscurité. Les parois naturelles semblent mortellement lisses pour un novice, mais un grimpeur expérimenté serait capable de les négocier.*

Les parois du puits sont effectivement lisses (DD 15 pour escalader) : il était conçu pour qu'on y circule à bord d'un mini-skiff (il y en a un en zone 5). Le conduit du puits est rempli de pièges à lame déclenchés par des plaques de pression le long des parois (DD 15 pour les trouver et les désamorcer ; un test réussi dégage une zone de 3 m). Pour chaque escalade de 3 m dans n'importe quelle direction, le PJ a 13 % de chances (moins son modificateur de Chance) de déclencher un piège. Des lames jaillissent des murs dans une zone de 3 m centrée sur lui, tranchant automatiquement toutes les cordes, infligeant 1d8 points de dégâts et imposant un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter de tomber au fond du puits. Si un PJ descend au bout d'une corde sans jamais toucher les parois, il évite les pièges.

Le « puits » mesure 30 m de profondeur, avec un fond dur : la chute risque d'être fatale. Rappelez-vous que les dégâts de chute augmentent d'1d6 tous les 3 m, et que chaque 6 naturel entraîne une fracture et une perte définitive de 1 point de Force ou d'Agilité (au choix du joueur).

Des joueurs astucieux peuvent décider de lâcher une torche dans le puits pour en estimer la profondeur. Elle a 50 % de chances de s'éteindre en touchant le sol. Notez que l'ouverture donnant sur la zone 5 est conçue pour rester cachée à ceux qui regardent depuis la zone 3 : les PJ ne peuvent donc pas la voir à moins d'observer la chute de la torche depuis la paroi opposée (c'est-à-dire en escaladant la paroi, en étant suspendus par magie, etc.). Les PJ qui descendent au fond du puits y trouvent quelques squelettes fracassés, des cordes effilochées et une caisse en bois dur contenant un fragment de jade emmailloté dans des lambeaux de lin. Les nains, les mineurs et les maçons remarquent que la nature du sol change : on ne pourrait plus creuser plus bas à partir d'ici.

Zone 5 – Chambre de renaissance : *Deux trônes de cuivre sont disposés dos à dos sur une estrade ordinaire au centre de cette salle circulaire. Une phrase figure autour de l'estrade, rédigée dans la calligraphie désormais familière. Sur chaque trône repose un corps avachi et décomposé, coiffé d'une calotte en acier. L'un d'entre eux porte les atours en lambeaux d'un roi. Une toile complexe de câbles de cuivre, d'or et d'argent relie les calottes, et des fils tressés serpentent depuis les sièges jusqu'à un obélisque d'obsidienne qui vous arrive à la taille, au bord de l'estrade. Son sommet présente deux cavités de la taille d'un fragment, emplies de cendres vertes.*

Un unique glyphe bleu-argenté orne la face de l'obélisque, entouré de rainures qui donnent l'impression qu'on peut le presser. Un disque métallique de 90 cm repose de côté près de l'entrée, et quinze sièges de pierre encerclent l'estrade, public silencieux autour des trônes.

Ci-gisent l'immortel Kahl et le réceptacle qui devait lui servir de nouveau corps. Kahl a changé trop souvent de forme et n'a pas survécu au processus. Des personnages astucieux (test d'Intelligence DD 13) reconnaissent la tenue royale : c'est celle de l'orateur de la cuve *e* en zone 2. L'autre corps présente des traits semblables à ceux de Réceptacle. La phrase en kahlien inscrite autour de l'estrade est la suivante : « Honneur aux témoins de la renaissance de Kahl dans un Réceptacle plus jeune, plus vigoureux et plus sain. Gloire à l'Immortel Kahl ! » Quant au glyphe qui figure sur l'obélisque, il signifie « Renaissance ».

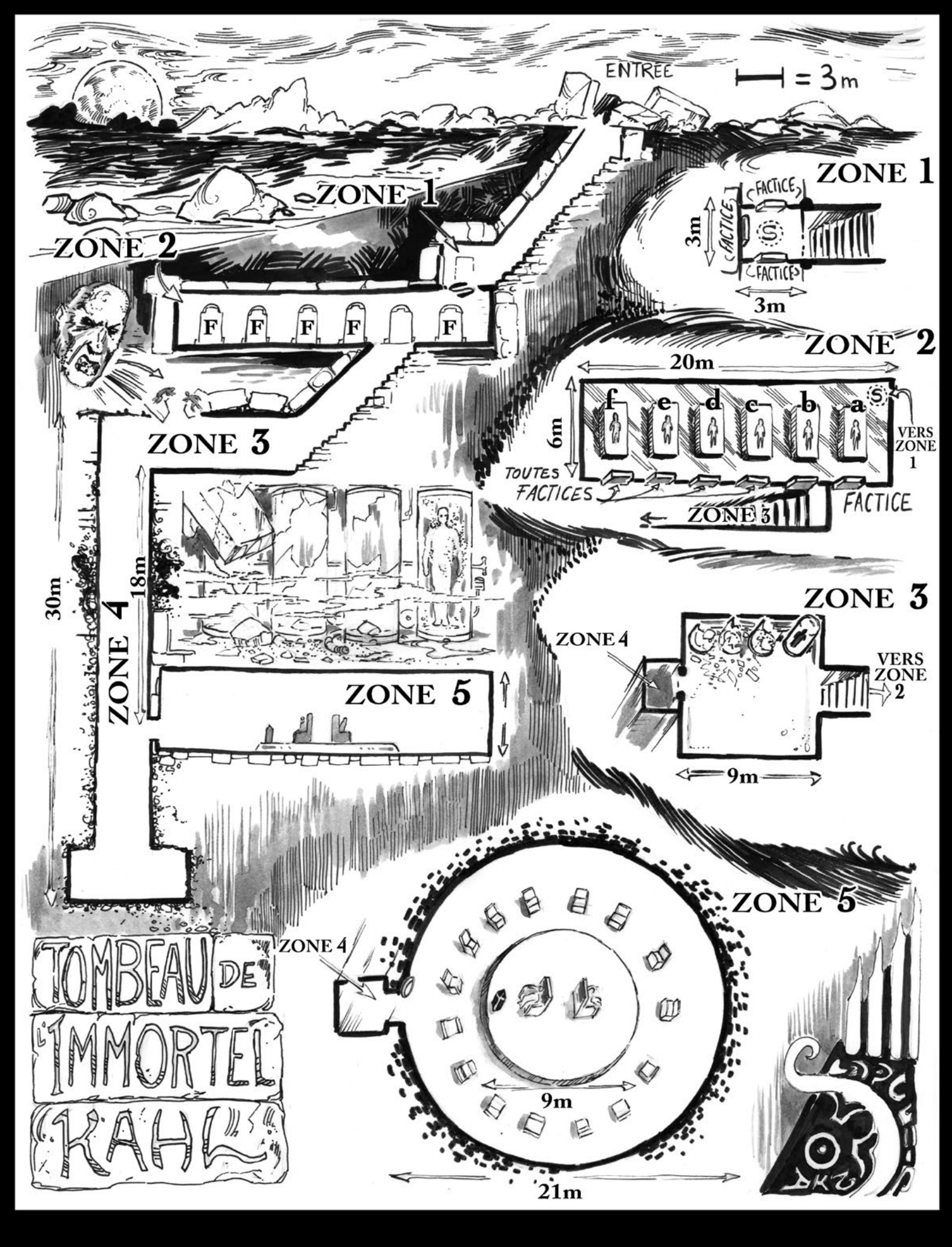
Si Réceptacle est présent, il s'effondre sous le coup de l'émotion et supplie qu'on l'utilise sur un des trônes. Il ne comprend qu'une chose : ces appareils permettent à Kahl d'investir son corps. Les autres détails lui échappent (les capacités que conserve le corps, les malus, le jet de sauvegarde de Volonté, etc.).

Les trônes de Kahl : Ces appareils dont le fonctionnement nécessite 2 fragments de jade chargés, ainsi qu'une seule pression sur le glyphe bleu-argenté, permettent à deux êtres d'échanger définitivement leurs corps par l'intermédiaire d'un transfert de conscience. Chacun reçoit la Force, l'Agilité et l'Endurance de son nouveau corps, tout en conservant ses valeurs de Présence, d'Intelligence et de Chance, ainsi que ses connaissances de classe. Remarquez toutefois que les dieux n'approuvent pas ce terrible blasphème : les deux participants perdent donc définitivement 1 point de Chance chacun (que les halfelins et les voleurs ne peuvent pas regagner). Le premier transfert de conscience nécessite un jet de sauvegarde de Volonté DD 10, mais à chaque opération supplémentaire, le DD augmente de 2 : le DD est donc de 10 à la première, de 12 à la deuxième, de 14 à la troisième et ainsi de suite. Le transfert vers un corps de sexe différent entraîne un malus de -2, et le malus est de -10 pour un corps de race différente (notez que Réceptacle, issu de la zone 3, est traité comme un humain dans le cadre de ce test). Si les deux sujets ratent leur jet de sauvegarde, ils meurent dans leurs propres corps. Si l'un d'entre eux seulement échoue, il meurt hors de son corps : son âme détachée ne peut pas être ressuscitée sans intervention divine.

Lorsqu'il observe la façon dont les joueurs décident d'exploiter les trônes et Réceptacle, le Juge est encouragé à les récompenser par de l'expérience ou de la Chance selon le respect qu'ils manifestent envers leur alignement, leurs patrons, leurs divinités, etc. Le disque métallique posé près du seuil est un mini-skiff, version individuelle du skiff décrit dans *Péril sur la Planète Pourpre* et dans Le *Compagnon de la Planète Pourpre* (page 70). On le démarre grâce aux runes, de la même façon qu'un skiff, mais il ne peut pas rester en suspension sur place sans énergie. Kahl se servait de ce véhicule pour circuler sans risque dans le puits de l'engagement (zone 4). Notez qu'il n'a plus d'énergie et qu'il faut le recharger au moyen d'un fragment de jade.

Si les PJ récupèrent les câbles métalliques, ils obtiennent l'équivalent de 1000 po en câble d'or, de 100 po en câble d'argent et de 10 po en câble de cuivre. Chaque rouleau de câble présente le même encombrement qu'une corde de 15 m.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


ENTREE
= 3m
ZONE 1
ZONE 2
ZONE 3
ZONE 4
ZONE 5
FACTICE
FACTICES
3m
3m
F F F F F
20m
6m
f e d c b a S
VERS ZONE 1
TOUTES FACTICES
FACTICE
ZONE 3
30m
18m
ZONE 4
VERS ZONE 2
9m
9m
21m
TOMBEAU DE L'IMMORTEL KAHL

LE TOMBEAU DE POUSSIÈRE

Par Edgar D. Johnson III • Tests : Jen Brinkman, Eric Hoffman, Rick Hull et Jürgen Mayer

INTRODUCTION

Sur la Planète Pourpre, au milieu des Sommets des Ancêtres, les aventuriers tombent sur une petite pyramide dressée vers le ciel depuis le fond d'un ravin. C'est le tombeau de poussière, un des anciens cairns de la région. Ils y trouvent de meurtrières énigmes ainsi qu'une phalène matriarche et sa vorace progéniture, et doivent triompher des épreuves d'Anh-Tho l'Instruit, érudit d'une époque depuis longtemps révolue. S'ils parviennent à survivre à ces épreuves, ils accèdent à l'archive d'Anh-Tho, périlleuse réserve de savoir !

Cette aventure est conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 4. Elle peut être utilisée en conjonction avec l'aventure principale ou avec une autre aventure de DCC JdR appropriée.

CONTEXTE

Le tombeau de poussière est la sépulture d'Anh-Tho l'Instruit, sage renommé dont l'œuvre a disparu, enfouie dans les sables du temps… jusqu'à ce jour. Cachée à l'intérieur se trouve l'archive, étrange appareil capable d'octroyer un grand pouvoir à quiconque passe l'épreuve. Le tombeau comprend quatre zones principales : une pyramide fissurée, une antichambre souterraine en forme de sablier, une fausse tombe et l'archive d'Anh-Tho.

La pyramide sculptée dans la roche violette se fissura jadis, et présente désormais une mince brèche verticale près de son entrée. Inutile d'ouvrir la porte d'entrée, une dalle monolithique scellée au mortier, puisqu'il suffit aux aventuriers de pénétrer par la fissure. Elle a déjà permis le passage d'une créature qui va s'opposer à leur intrusion : la phalène matriarche. Elle ressemble à un papillon de nuit terrestre géant aux ailes colorées et iridescentes dont les motifs changeants hypnotisent ses victimes potentielles. Elle peut utiliser sa tarière, qu'elle déploie comme une langue, pour implanter ses œufs à l'intérieur de ses victimes et en faire les hôtes de ses voraces rejetons. La phalène matriarche émet également un cri capable d'étourdir ses proies ou de briser le verre et les autres substances cristallines, pierres de jade comprises.

L'antichambre du sablier est une pièce au sol recouvert de fin sable pourpre. Si on tente de le creuser, on se rend compte qu'il est en réalité très profond, excepté près des murs. La pièce elle-même est à la fois une porte et un piège, car elle constitue la partie supérieure d'une construction en forme de sablier. Ouvrir le clapet la vide en 3 rounds, lâchant tout personnage aspiré par le sable dans la section inférieure du « sablier » (zone E). Libérer le sable dévoile aussi une rampe incurvée côté ouest, ainsi qu'un panneau là où elle descend. C'est ce dernier qui dissimule l'archive d'Anh-Tho (zone D). L'antichambre comprend en outre une porte donnant sur la fausse tombe (zone C).

La fausse tombe semble être le site « évident » du repos éternel de l'hôte de ce tombeau mais ne contient en réalité qu'un piège et une armée de gardiens mécaniques.

L'archive d'Anh-Tho abrite un appareil capable de matérialiser Anh-Tho et d'accorder d'étranges bienfaits à ceux qui en surmontent l'épreuve. Elle contient aussi un piège électrique destiné à ceux qui s'en montrent indignes.

TABLE DE RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
A	C/E	Phalène matriarche Énigme de la porte
B	P	Piège du sablier
C	P/C	Sarcophage piégé Gardiens d'Anh-Tho
D	E/P	Épreuve de savoir d'Anh-Tho Archive d'Anh-Tho

Zone A-1 – Pyramide fissurée : *Bien que la fissure ouvrant la paroi de la pyramide soit étroite, vous parvenez à vous y faufiler. Sur le sol, au centre, se trouve un cercle de pierres d'environ 60 cm de haut, ainsi que plusieurs masses trapues au-delà, mais vous avez du mal à les distinguer. Les murs s'élèvent en pente raide jusqu'au plafond, le point culminant se perdant dans les ombres.*

La chambre est un carré de 18 m de côté, la pointe de la pyramide s'élevant à 15 m au-dessus du sol. Directement en dessous se trouvent les quatre anneaux concentriques d'un cercle de pierre, gravés de caractères d'une langue étrange (zone A-2).

Dans les ombres où disparaît le plafond rôde la phalène matriarche. Actuellement en sommeil, elle se fond dans le violet des pierres intérieures. Une fois qu'un PJ muni d'une source d'éclairage pénètre dans la pyramide, la créature se réveille et l'attaque.

Les masses informes situées de l'autre côté de la porte-mystère menant au niveau inférieur sont les cadavres desséchés d'anciennes victimes. L'une d'entre elles porte un fragment de jade.

Phalène matriarche : Init +2 ; Att hypnose (spécial) ou tarière +2 corps à corps (1d4 + venin) ou cri (spécial) ; CA 12 (au repos) ou 17 (en vol) ; DV 4d8 ; PV 22 ; Mvt 15 m (vol) ou reptation 6 m ; Act 1d20 ; AS : cri (zone d'effet de 9 m de rayon, jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter d'être étourdi pendant 1d6 rounds, chaque personnage qui porte des pierres de jade doit effectuer un test de Chance : en cas d'échec, elles sont détruites, provoquant une explosion), hypnose (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter de lâcher son arme et de se diriger vers la phalène), venin (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de s'endormir pendant 2d4 tours) ; JS Vig -1, Réf +0, Vol +2.

La phalène matriarche ressemble à un papillon de nuit aux ailes colorées et iridescentes dont le motif ondule à un rythme hypnotique. La créature étourdit sa proie grâce à ces motifs changeants, ce qui en fait une cible plus facile pour sa tarière pointue et venimeuse. Elle peut aussi émettre un hurlement capable d'hébéter les victimes et de faire éclater le verre et les autres substances cristallines, pierres de jade comprises. Lorsque des fragments de jade explosent, chacun inflige 1d6 points de

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

dégâts. Une pierre de jade intacte inflige 20d10 points de dégâts dans un rayon de 7,5 m, et la moitié de ces dégâts jusqu'à un rayon de 15 m. Si la phalène matriarche touche un personnage avec sa tarière, elle l'empoisonne et lui injecte 1d3 œufs. Si on ne les retire pas, ils incubent 3 jours dans le corps de l'hôte avant d'éclore ; la progéniture de la phalène se fraie un chemin à l'air libre en dévorant le corps de l'hôte, chaque spécimen infligeant 2d4 points de dégâts. La victime peut ne se douter de rien jusqu'à ce que les œufs éclosent : elle souffre simplement d'une grosse piqûre d'insecte urticante et douloureuse. Le Juge doit bien se garder de révéler ce détail aux joueurs. On peut retirer les œufs grâce à une imposition des mains octroyant au moins 3 dés de soins. Les tests qui guérissent de moins de 3 dés soignent les plaies extérieures mais pas la douleur et les gonflements, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille du patient.

Zone A-2 – Porte-mystère : *Après avoir triomphé de la phalène matriarche, vous reportez votre attention sur l'étrange construction au centre de la pyramide. Elle se compose de quatre cercles de pierres concentriques d'environ 40 cm de large. Chacun comprend un emplacement. Dans trois de ces emplacements reposent des pierres : une gemme violette, une noire et une blanche, dans cet ordre en partant du centre. La dernière cavité est vide.*

Ce n'est qu'en plaçant un fragment de jade dans le cercle extérieur qu'on peut faire pivoter les trois autres. Le cercle extérieur (à l'emplacement vide) ne bouge pas. Quand on introduit un fragment de jade dans sa cavité, les autres «gemmes» s'illuminent de l'intérieur, et un vrombissement sourd émane de la roche. Pour ouvrir la porte, il faut aligner les emplacements des trois autres cercles avec celui de l'anneau extérieur inamovible, mais dans un ordre particulier : d'abord le cercle le plus proche de l'anneau extérieur (gemme blanche), puis celui du milieu (gemme noire) et enfin celui du centre (gemme violette). On entend alors un choc, et les anneaux s'enfoncent dans le sol, disparaissant pour révéler un puits d'environ 1,50 m de diamètre. Ce conduit descend à la verticale sur 15 m, jusqu'à son ouverture située 9 m au-dessus du sol ensablé d'une salle en forme de dôme (zone B).

Zone B – Antichambre du sablier : *Le sol de cette salle en forme de dôme est couvert d'une épaisse couche de sable fin, de couleur violette. Les parois intérieures ont été sculptées dans la roche d'origine des Sommets des Ancêtres. Un seul détail se détache sur leur circonférence : une porte unique, côté nord.*

Cette salle de 15 m de diamètre est la section supérieure d'un «sablier». La couche de sable du sol est profonde de 9 m en son centre, et les parois en dessous, en forme d'entonnoir, conduisent à une ouverture de 2,30 m de diamètre débouchant sur la zone E. Pour se rendre dans l'archive (zone D), les aventuriers doivent ouvrir le clapet qui libère le sable. Il est enfoui à 30 cm sous la surface, sur le mur opposé à la porte donnant sur la zone C. Bien qu'il puisse être délicat à trouver, deux «bosses» dans le sable suggèrent sa présence : elles dissimulent des «colonnes» de pierre qui reposent sous la surface du sable. Ces deux colonnes, alignées avec la paroi et séparées d'environ 1,20 m, dépassent d'environ 60 cm en direction du centre. Le levier qui déclenche l'ouverture du clapet se trouve sur la paroi intérieure de la colonne de droite, et une étroite échelle métallique sur celle de la colonne de gauche. Le levier et l'échelle sont cachés sous le sable, environ 30 cm sous la surface. L'échelle conduit 3 m plus bas à une rampe de 60 cm de large, qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et mène de l'autre côté de l'entonnoir, jusqu'à un panneau métallique lisse situé 9 m sous l'entrée de la

fausse tombe (zone C). Le panneau dissimule le tunnel qui mène à l'archive d'Anh-Tho l'Instruit (zone D). Une étroite plateforme borde l'intérieur de l'entonnoir, à 60 cm sous le sable.

Une fois l'ouverture du clapet déclenchée, le sable s'évacue en commençant par le centre de la pièce, entraînant tous ceux qui se trouvent à la surface vers le fond de l'entonnoir. Quiconque se trouve à 1 m ou moins des parois de la pièce peut tenter un jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 pour atteindre la plateforme circulaire. Ceux qui se trouvent du côté ouest de la chambre et ne parviennent pas à atteindre la plateforme doivent effectuer un test de Chance. En cas de réussite, ils peuvent faire un jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 pour s'agripper à la rampe qui descend jusqu'au panneau dissimulant l'entrée de l'archive. Les personnages situés au centre de la pièce, ou du côté est, n'ont pas cette possibilité. Ils sont inexorablement entraînés vers le bas, sauf efforts héroïques de la part de leurs camarades, et tombent par le trou au fond de l'entonnoir 3 rounds après l'ouverture du clapet. La chute par le clapet du fond correspond à 18 m, sur du sable (3d6+3 points de dégâts avec un risque de fracture, conformément aux règles de DCC JDR page 96), en zone E.

Zone C – Fausse tombe : *Derrière la porte se trouve une salle ronde d'environ 15 m de diamètre, ponctuée sur toute sa circonférence de panneaux de métal lisses disposés tous les 4,5 m (il y en a 10 en tout). Au centre de cette salle au sol de roche, une capsule arrondie et lisse, incrustée de joyaux, flotte dans les airs au-dessus d'un autel en pierre. À la surface de la capsule évoluent des lumières multicolores qui forment des symboles étranges changeant constamment. Au plafond dansent les taches de lumière et les ombres issues de ces lueurs.*

L'autel mesure 1,20 m de haut. Au-dessus flotte le sarcophage composé d'un métal étrange et iridescent, incrusté de pierres précieuses (valeur 5d100 po), à la surface duquel évoluent des formes géométriques et des caractères étranges.

Les mages ou les elfes qui passent du temps à analyser les motifs et les symboles doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 16. En cas d'échec, ils sont pris de nausée et de vertige pendant 1d3 tours. Ceux qui sont affectés de la sorte ont un mauvais pressentiment, et ceux qui obtiennent moins de 5 au jet de sauvegarde de Volonté tentent de fuir de la pyramide.

Il faut alors réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour y pénétrer de nouveau (on peut essayer une fois à chaque tour). Si le premier jet de Volonté est réussi, l'esprit du lecteur s'ouvre et lui permet de mémoriser un sort connu supplémentaire de niveau 1d3.

Toucher le sarcophage ou les panneaux déclenche une électrocution (2d8 points de dégâts à tous les personnages dans un rayon de 3 m, jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour réduire les dégâts de moitié) et provoque l'ouverture des panneaux, libérant 10 gardiens d'Anh-Tho.

Gardiens d'Anh-Tho (10) : Init +1 ; Att épée +1 corps à corps (1d8+1) ; CA 15 ; DV 1d10+2 ; PV 7 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20, 1d16 ; AS : machine (immunisé aux effets du sommeil et au charme, dégâts des attaques électriques doublés) ; JS Vig +4, Réf +0, Vol +2 ; AL N.

Les gardiens d'Anh-Tho sont des humanoïdes bipèdes de 2,30 m de haut pourvus de quatre bras en agencement radial autour du torse, ainsi que d'une tête capable de pivoter à 360°. Ils peuvent attaquer sur n'importe quel arc de 120°, mais seulement avec les deux bras les plus proches. Les gardiens manient de grandes armes semblables à des khépeshs égyptiens dans chaque main.

Zone D-1 – Entrée de l'archive d'Anh-Tho : *Une fois le panneau métallique retiré, vous entrez dans un étroit couloir menant au nord. À environ 9 m, vous voyez une porte donnant sur une autre pièce. Toutes les deux ou trois secondes, un bref éclair bleuté illumine l'endroit et fait scintiller le sol ensablé comme de la poussière d'étoiles.*

Le tunnel mesure 1,5 m de large et 2,40 m de haut, avec des parois taillées dans la roche violette. Il donne sur une porte ouverte au nord. Le sol est couvert d'une fine poussière de sable blanc tirant sur le violet, qui scintille sous les éclairs lumineux et l'éclairage que portent les aventuriers.

Zone D-2 – L'archive d'Anh-Tho : *Des marches descendent jusqu'à une pièce couverte d'une épaisse couche de poussière scintillante. Elle est en forme de dôme, comme les précédentes, mais sous son plafond flotte un orbe d'environ 60 cm de diamètre. Toutes les deux ou trois secondes, il émet un bref éclair lumineux avant de s'éteindre, chaque pulsation de lumière bleutée ressemblant à la lumière d'un coup de foudre. De l'autre côté de la pièce se trouve une console basse dont la forme s'adapte à la courbure de la paroi. Répartis à équidistance sur tout le tour de la pièce, vous voyez 8 grands mâts métalliques argentés coiffés de boules de verre qu'entourent des anneaux du même métal.*

Derrière la porte se trouve un vaste palier, ainsi qu'un escalier qui descend sur environ 6 m jusqu'à une salle en forme de dôme. La console est l'archive d'Anh-Tho où sa conscience est enregistrée. Elle consiste en une structure de métal ronde pourvue de trois panneaux de verre répartis à son sommet incliné. Ils sont obscurs lorsque les personnages entrent dans la salle, mais il suffit de toucher l'un d'entre eux pour que la console prenne vie. Une fois qu'elle est activée, l'orbe brille de manière constante, d'une lumière de plus en plus vive. Des arcs d'énergie se déploient entre lui et le sommet des 8 poteaux, et au bout de quelques moments, la poussière du sol est attirée vers le centre de la pièce comme de la limaille de fer par un aimant. Les particules adoptent peu à peu la forme d'un grand humanoïde masculin au maintien royal, âgé, mais d'une beauté surnaturelle. Une fois formée, l'image se met à parler une langue que n'importe quelle créature dotée d'une Intelligence de 13 (ou plus) comprend aussitôt.

Anh-Tho considère tour à tour les PJ et déclare ce qui suit :

Vous êtes venus vous instruire ? C'est une bonne chose, à tous points de vue. Qui parmi vous en est digne ?

Il désigne le membre le moins intelligent du groupe.

Certainement pas toi.

Ensuite, il regarde le plus intelligent.

Toi, peut-être.

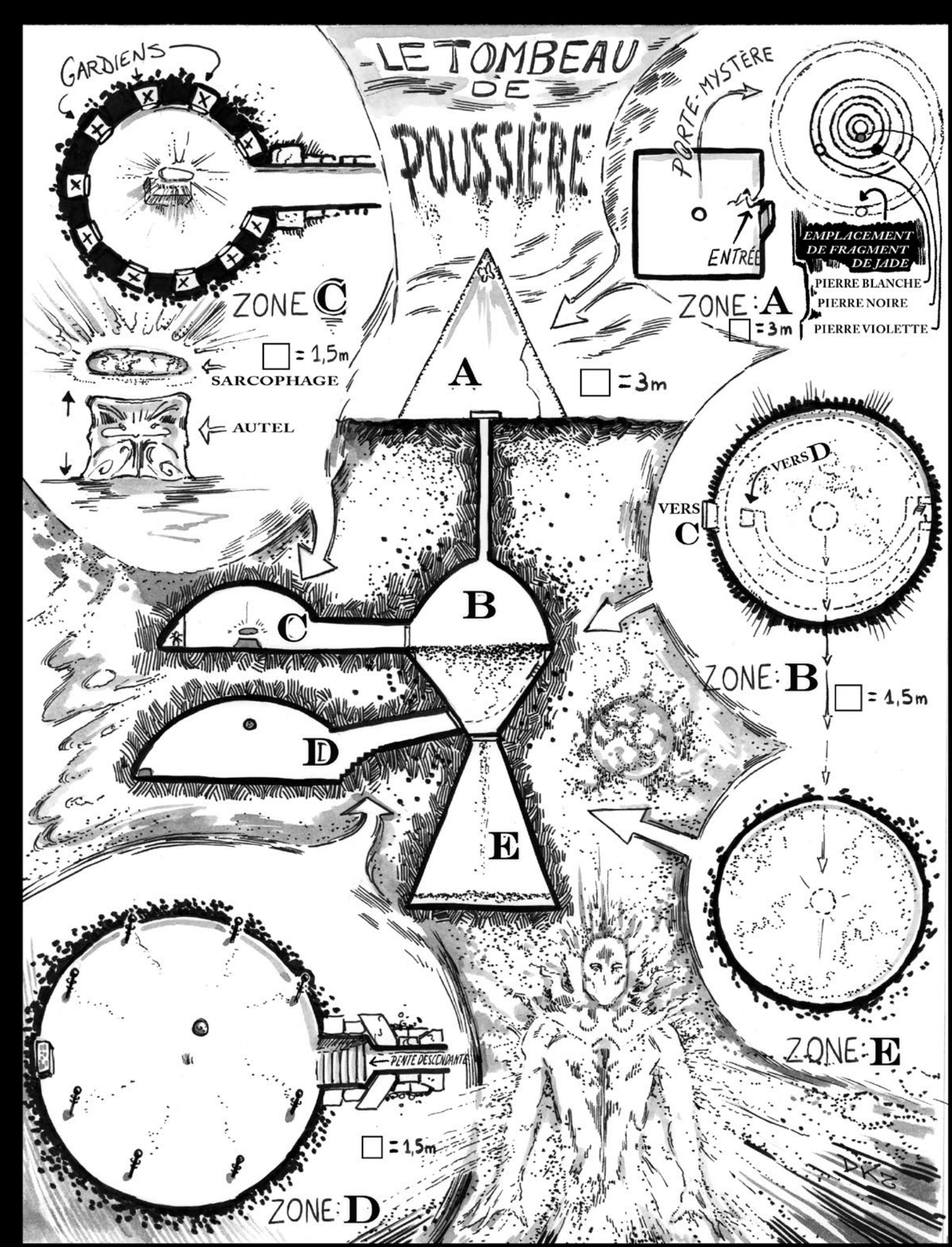
Il s'écrie :

Qui se soumettra à l'épreuve de savoir ? Avancez-vous, que nous vous jugions !

EXEMPLES DE QUESTIONS (ZONE D-2)

Classe	Première question	Deuxième question	Troisième question
Clerc	Quelle est la pire abomination ?	Quand devient-il immoral de soigner et de blesser ?	Quelle est la nature de l'au-delà ?
Nain	Pourquoi vivez-vous sous terre ?	Qui sont les pires ennemis de votre peuple ?	Qu'est-il arrivé aux enfants ?
Elfe	D'où viennent réellement les elfes ?	Comment évitez-vous l'intoxication au fer ?	Quels sont les véritables objectifs du peuple des elfes ?
Halfelin	Quelle est l'essence même du confort ?	Pourquoi partez-vous à l'aventure ?	Qu'est-ce que le vrai bonheur ?
Voleur	Comment choisissez-vous une victime ?	Envers qui devriez-vous être loyal ?	Quand est-il bon de rompre un serment ?
Mage	Philosophie naturelle	Les plans d'existence	Techniques de nécromancie
Guerrier	À quoi peut bien servir la gloire ?	Comment peut-on triompher sans combattre ?	Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ?

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


LE TOMBEAU DE POUSSIÈRE
GARDIENS
ZONE C
□ = 1,5m
SARCOPHAGE
AUTEL
PORTE-MYSTÈRE
ENTRÉE
ZONE : A
□ = 3m
EMPLACEMENT DE FRAGMENT DE JADE
PIERRE BLANCHE
PIERRE NOIRE
PIERRE VIOLETTE
A
□ = 3m
B
C
D
E
VERS D
VERS C
ZONE : B
□ = 1,5m
ZONE : E
PENTE DESCENDANTE
□ = 1,5m
ZONE : D
PK2

Anh-Tho met chaque PJ à l'épreuve, dans l'ordre décroissant des valeurs d'Intelligence, jusqu'à ce que quelqu'un refuse le test. Quand cela se produit, il disparaît, et la machine s'éteint.

Elle ne redémarrera pas pour ce groupe. Si un PJ échoue au test de savoir, l'archive attaque.

Test de savoir : Trois tests d'Intelligence de plus en plus difficiles (DD 8, puis 12, puis 16) sont nécessaires pour triompher de l'épreuve. Si plus d'un personnage passe l'épreuve, ce DD de base augmente de 1 pour chaque nouvelle tentative.

Le Juge est encouragé à poser des questions relatives à la classe de l'aventurier (« Anh-Tho demande… ») avant de demander un test d'Intelligence au DD adéquat. Les réponses des personnages à ces questions peuvent étoffer de manière intéressante la « mythologie » de la campagne (cf. exemples de question). Vous pouvez aussi recourir à d'autres règles de résolution du test (des énigmes traditionnelles ou des questions de culture générale, une épreuve de mémoire portant sur des détails de l'aventure elle-même, etc.).

Quelle que soit la méthode employée pour poser les questions, il faut réussir chaque test, sinon l'apparition d'Anh-Tho s'évanouit, et l'archive attaque le groupe avec ses éclairs.

Archive d'Anh-Tho : Init +3 ; Att foudre +3 distance (4d4, jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour réduire les dégâts de moitié) ; CA 18 ; PV 55 (dégâts infligés aux mâts, à l'orbe ou à la console) ; Mvt aucun ; Act 3d20 ; AS : machine (immunisée au sommeil et au charme, les dégâts des attaques électriques contre la console sont doublés), défense passive (les attaques visant l'orbe ou les 8 mâts infligent une électrocution à l'assaillant, identique à l'attaque de foudre plus haut) ; JS Vig +4, Réf -, Vol - ; AL N.

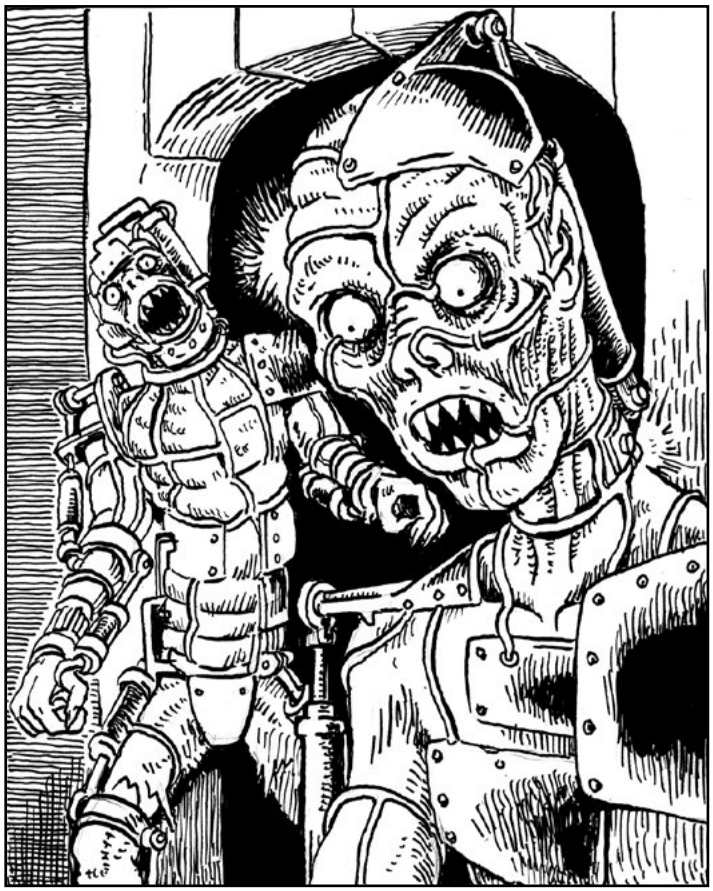
Si un PJ triomphe de l'épreuve, Anh-Tho déclare :

Tu es digne ! Maintenant, fais ton choix ! Qu'est-ce qui vaut mieux : le savoir, le pouvoir ou la vertu ? Décide !

Une fois que le choix est fait, un pseudopode de poussière violette scintillante touche le PJ, qui reçoit le bénéfice suivant en fonction de sa réponse :

- Bienfait du savoir : la poussière d'Anh-Tho se répand sur la tête du PJ et forme une calotte étincelante qui s'y fixe définitivement. Sa conscience dérive pour englober une vérité plus vaste. Il a désormais la possibilité d'apprendre un sort supplémentaire de niveau 3 ou moins (le choix du niveau est permanent).
- Bienfait du pouvoir : la poussière d'Anh-Tho se répand sur les bras du PJ, fixant à jamais des symboles de pouvoir étrange sur sa peau. Le PJ doit choisir : soit il désigne un sort pour lequel il bénéficie de +3 au test d'incantation, soit il en désigne trois pour lesquels il jouit d'un bonus de +1.
- Bienfait de la vertu : la poussière d'Anh-Tho se répand sur le corps du PJ et fusionne avec sa peau. Sa CA augmente de 1d3+1 de manière définitive, tout en donnant à son épiderme une couleur violette et étincelante.

Note : les deux premiers bienfaits d'Anh-Tho concernent essentiellement les lanceurs de sorts. Si des personnages qui ne sont ni elfes ni mages décident de participer, vous pouvez adapter le bienfait obtenu aux classes en question. Par exemple,



un personnage voleur pourrait recevoir un dé amélioré pour lire des langues inconnues ou incanter avec un parchemin.

Un guerrier pourrait connaître un moment de lucidité vis-à-vis d'une arme particulière et obtenir une deuxième arme à laquelle s'applique son bonus de Chance.

Dans le cas d'un clerc, c'est encore plus facile, puisqu'il s'agit d'un lanceur de sorts, mais le Juge pourrait également réfléchir à un bienfait plus adapté à sa classe (le bienfait du pouvoir pourrait affecter son imposition des mains, ou améliorer sa capacité à requérir une intervention divine). Servez-vous de votre imagination !

Zone E – Réserve de sable : Si les personnages arrivent en zone E, c'est qu'ils sont tombés ou observent depuis la salle supérieure une fois l'entonnoir vidé de son sable. Choisissez le texte à lire à voix haute le plus adapté à la situation :

- Si les PJ tombent : *Le sable vous entraîne en bas, et malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à éviter la chute. Au bout de quelques secondes, vous tombez dans le vide et vous vous écrasez par terre.*
- Si les PJ observent d'en haut : *Une salle de taille indéterminée s'ouvre en dessous de vous. Ses murs inclinés s'évasent dans le noir.*

La zone E, en forme de cône, ne contient que le sable issu de l'entonnoir au-dessus. Depuis le sol ensablé, les parois montent et s'inclinent vers l'intérieur jusqu'au point de communication entre les deux sections du « sablier », 18 m plus haut. Il n'existe aucun moyen de sortir facilement sans aide venue d'en haut. On peut grimper aux parois grâce au sort *pattes d'araignée*. Si un voleur tente l'escalade, il doit le faire contre un DD 30, les murs s'inclinant vers l'intérieur et ne présentant guère de prises.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

LE BUNKER

Par Daniel J. Bishop

CONTEXTE

Le bunker transporte le groupe à deux cases de celle où se trouve son entrée. Vous pouvez le placer à n'importe quel endroit de la carte de la Planète Pourpre qui ne contienne pas déjà une rencontre numérotée. Il peut se cacher sous les bosquets féconds de la Jungle Fongique, se perdre dans les Désolations, se nicher entre les Sommets des Ancêtres ou se dévoiler dans les dunes à la faveur d'une tempête de sable.

LISTE DE RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
1	P	Ascenseur défaillant
2	C	18 cyberzombies
3b	P	Sol de tunnel effondré
3d	C	3 cyberzombies endommagés
4	P	Piège à arc électrique
5	P	Ascenseur défaillant

Commencez le scénario en lisant ou en paraphrasant ce qui suit :

Vous découvrez une masse de pierre arrondie, à la surface lisse à l'exception d'une double porte brillante. On n'y distingue ni charnières ni poignée, mais sur l'une des portes figure la séquence désormais familière de huit runes. Les portes font face au nord-est.

Les portes s'ouvrent sans un bruit en coulissant dans les murs dès qu'on presse la rune 8 puis la 1. Au bout d'une minute, elles se referment, à condition que rien ne les bloque. La rune 3 désactive les portes. Si on presse n'importe quel autre symbole, il y a 10 % de chances cumulatives qu'une sirène assourdissante résonne, audible à des kilomètres. Tous ceux qui se trouvent dans les environs immédiats doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 5 chaque round pour éviter d'être provisoirement sourds pendant 1d3 tours. Faites un test de rencontre aléatoire à chaque round où la sirène demeure active. Presser la rune 3 désactive aussi bien la sirène que les portes.

Le bruit réveille aussi les cyberzombies de la zone 2, en bas.

Zone 1 – L'ascenseur : *Derrière les portes se trouve une salle circulaire de 3 m de diamètre. Le sol luit faiblement lorsque vous entrez, jetant sur les nouveaux occupants de la pièce un macabre éclairage verdâtre.*

Les portes se referment 1 minute après qu'une masse d'au moins 45 kg fait pression sur le sol de la zone 1. Un panneau comportant les 8 runes habituelles orne l'intérieur d'une des portes. L'appui sur les runes entraîne les effets suivants.

Rune	Effet
1	La salle descend comme décrit plus bas. Si l'ascenseur se trouve en bas du puits, elle le fait remonter plutôt que descendre.
2	Les portes s'ouvrent. Si l'ascenseur est en mouvement, il s'arrête aussitôt (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être jeté au sol; jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être jeté au sol et de subir 1d3 points de dégâts si la cabine se déplace rapidement [cf. rune 4]). S'il se déplace *très* rapidement (rune 5), il se fracasse immédiatement en bas du puits en infligeant 2d7 points de dégâts (jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour réduire de moitié, tout 7 naturel indique une fracture).
3	Désactive l'ascenseur, avec le même résultat que la rune 2 s'il est en mouvement.
4	Si l'ascenseur est déjà en mouvement, la rune 4 accélère sa descente et le fait arriver à destination en moitié moins de temps. S'il est immobile, aucun effet. Si l'ascenseur monte, cette rune accélère son ascension (plutôt que sa descente).
5	Si l'ascenseur est déjà en mouvement, la rune 5 accélère énormément son déplacement (vers le haut ou le bas), de sorte qu'il arrive à destination en un quart du temps ordinaire. S'il ne se déplace pas, aucun effet.
6 ou 7	Ces runes font trembler et tressauter l'ascenseur, qui précipite ses occupants à terre en leur infligeant 1d3 points de dégâts. Toutes les créatures à bord subissent 1d3 points de dégâts par round jusqu'à ce que l'ascenseur s'arrête (avec les effets habituels) et doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour se maintenir debout assez longtemps afin d'appuyer sur une rune.
8	Active ou réactive l'ascenseur.

Une secousse ébranle la salle. Dans un bruit de grincement métallique, d'anciennes machines reprennent vie, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. La salle descend brusquement dans un puits vertical et s'enfonce dans les entrailles de ce monde extraterrestre. De temps à autre, la pièce part sur le côté, comme si elle empruntait un conduit horizontal avant de plonger de nouveau.

Le trajet en ascenseur jusqu'à la zone 2 prend normalement 20 minutes, mais il peut se limiter à 10 ou 5 minutes. À l'arrivée, les portes s'ouvrent automatiquement sur la zone 2, et l'ascenseur se désactive. Les portes ne se referment (et les lumières ne s'éteignent) que lorsque tout le poids qui reposait sur le sol de la cabine s'en retire. Il faut appuyer de nouveau sur les runes 8 et 1 dans l'ordre pour réactiver l'ascenseur.

Zone 2 – Le bunker : Si les PJ ont déclenché la sirène, les cyberzombies les attaquent aussitôt (cf. plus bas). Sauf par magie, il n'existe aucun moyen de fermer les portes ou de faire remonter l'ascenseur tant que le poids qu'il contient n'a pas été retiré.

Derrière les portes, il fait noir, mais le faible éclairage de la pièce où vous vous trouvez dévoile un espace assez vaste dont le plafond voûté culmine à 6 m. Les restes de lits en métal bordent les murs, les uns au-dessus des autres par séries de six. Beaucoup abritent encore des formes sombres et immobiles.

La paroi extérieure des portes argentées comporte encore les 8 runes standards. Si on appuie sur les runes 8 et 1, elles s'ouvrent, tandis que la rune 3 les désactive.

Le bunker mesure 24 m de long sur 12 m de large, avec un total de 1920 couchettes le long de ses murs nord-ouest et sud-est. 60 % contiennent les restes momifiés de cyberzombies. Il reste

également 18 cyberzombies actifs, qui se lèvent si l'alarme résonne (cf. zone 1). Il existe aussi 1 % de chances cumulatives de réveiller les cyberzombies si on en touche un (qu'il s'agisse d'un spécimen actif ou non).

Les cyberzombies sont clairement apparentés aux kiths, quoique plus proches des humains. Ni vivants ni vraiment morts-vivants, ils ne peuvent pas être repoussés par des clercs : ces créatures encore fonctionnelles sont mues par leur programmation et leurs implants cybernétiques. Leur corps n'exerce aucune fonction, excepté celle d'abriter ces machines. Bien que les cyberzombies puissent faire l'objet d'attaques sournoises ou de coups critiques, la plupart des effets critiques ne les handicapent pas et ne leur causent aucun dégât supplémentaire. Les cyberzombies sont immunisés contre la douleur et les attaques qui affectent l'esprit. Pour en savoir plus, consultez le bestiaire (page 96).

Si un PJ a l'audace d'arracher les implants d'une de ces créatures pour les fixer à son corps, son courage n'est pas vraiment récompensé : ceux qui ont créé ces monstruosités ne voulaient pas équiper leurs adversaires au cas où ceux-ci en triompheraient. Dans ce cas, les implants cybernétiques actifs cherchent à se greffer au corps de leur « hôte » potentiel, infligeant 1 point de dégâts d'Endurance à chaque round. Un test de Force DD 10 permet de retirer l'armature cybernétique au premier round. Par la suite, le DD augmente de 2 chaque round. Si un PJ tombe à 0 en Endurance, il devient un cyberzombie et attaque aussitôt. Pis encore, tous les fragments de jade qu'il portait sur lui sont consumés pour alimenter les implants. On ne trouve plus que 1d3-1 fragments (mais pas plus que ce qu'il possédait à l'origine) sur son cadavre s'il n'explose pas une fois vaincu.

Cyberzombie (18) : Init +0 ; Att griffes +2 corps à corps (1d3) ; CA 15 ; DV 1d8+2 ; PV 7 chacun ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; AS : agonie, immunisé contre la plupart des effets critiques, ceux qui affectent l'esprit et la douleur ; JS Vig +5, Réf -4, Vol -4 ; AL N.

Les personnages qui se livrent à une fouille exhaustive sont récompensés : l'un des cyberzombies inertes, un « sergent », tient encore un fusil à rayon dans ses mains. Et l'arme contient toujours 6 charges ! Pour plus d'informations sur les fusils à rayon, référez-vous à la page 19.

On actionne la porte secrète grâce à un panneau carré situé à côté, un peu plus haut qu'une tête d'adulte ordinaire. Si on pose la main sur ce panneau carré de 30 cm de côté, la porte coulisse vers le haut sans un bruit. Elle reste en position 10 minutes, après quoi elle redescend. Un panneau semblable, de l'autre côté, permet de l'actionner également.

Zone 3 – Le tunnel : *Derrière la porte s'étend un tunnel de 6 m de large mais de 2,10 m de haut seulement. Des arches soutiennent le plafond tous les 6 m, dépassant de 60 cm de la paroi. Le tunnel continue tout droit à perte de vue.*

Le tunnel se prolonge sur 20 km (ou 2 cases sur la carte générale). Il n'est pas éclairé : les aventuriers qui souhaitent le traverser doivent emporter leur propre source d'éclairage ou progresser à tâtons. Le Juge doit décrire (ou omettre) les caractéristiques du couloir en fonction de l'éclairage disponible :

3A. Eau : À environ 2,5 km, de l'eau dégouline du plafond le long du mur nord-ouest et forme une flaque qui s'accumule avant de s'infiltrer ensuite à travers le sol. Les personnages peuvent simplement l'entendre s'ils n'ont pas de lumière, et elle est potable.

3B. Sol effondré : À un peu moins de 9 km, le sol s'est effondré pour former un tas de gravats et de terre. L'effondrement descend à une profondeur de 300 m environ et mesure 800 m de long. Les personnages peuvent en descendre facilement la pente s'ils voient clair, mais s'ils ne disposent pas de source de lumière, les premiers doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter de dégringoler le long de l'éboulis et de subir 2d6 points de dégâts (tout résultat de 6 occasionne une fracture). Si la première ligne de PJ tombe, la deuxième doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter la chute. Le DD est ensuite de 10 pour la troisième ligne et de 5 pour la quatrième, jusqu'à ce qu'on atteigne la cinquième ou que quelqu'un réussisse son jet. À l'endroit où la zone effondrée commence à remonter vers le nord-est, on trouve les dépouilles de trois cyberzombies. On peut encore récupérer 1d3-1 fragments de jade sur le corps de l'un d'entre eux.

3C. Restes de cyberzombies : Les restes de deux cyberzombies gisent près du mur sud-est à environ 13 km. L'un d'entre eux a perdu un bras.

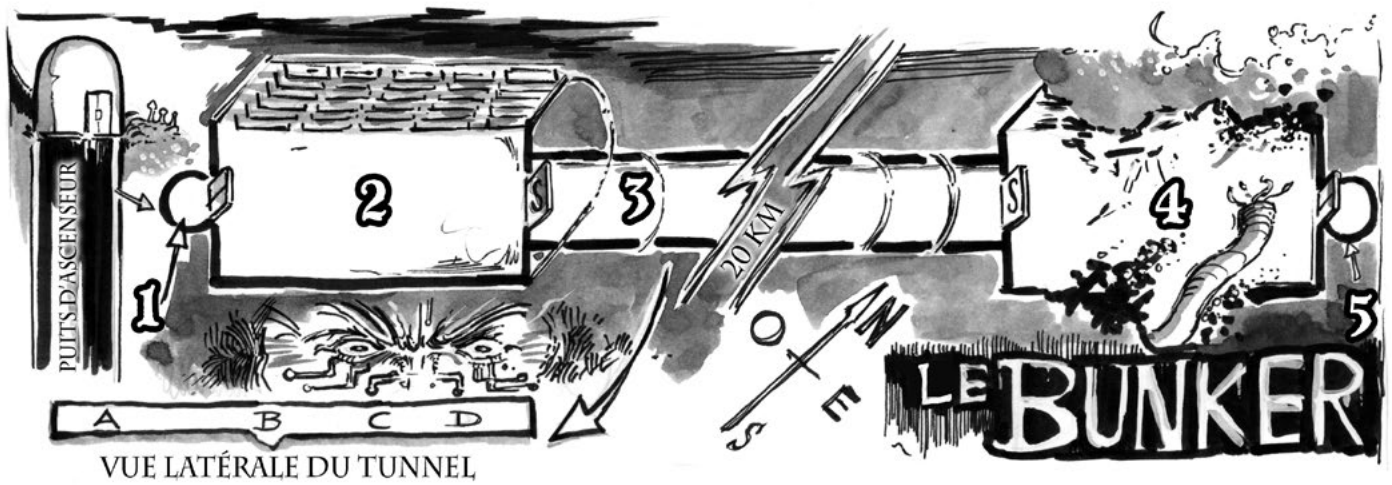
3D. Cyberzombies : À 17 km, les restes de 5 cyberzombies mutilés jonchent le sol. L'un d'entre eux a été coupé en deux au niveau de la taille, et un autre décapité. Trois sont encore assez actifs pour se lever si on les examine. Traitez-les comme ceux de la zone 1, mais ils lancent 1d16 pour l'initiative et n'ont que 1d16 en guise de dé d'action. Si ces cyberzombies n'explosent pas, on peut trouver sur eux 1d3-2 fragments de jade (minimum 0).

Le tunnel aboutit apparemment à un cul-de-sac, mais un nouveau panneau carré de 30 cm de côté permet d'ouvrir une porte secrète.

Zone 4 – Le bunker éloigné : *La porte coulisse vers le haut pour révéler une autre grande pièce d'environ 12 m de large sur 24 m de profondeur, éclairée par des arcs électriques intermittents qui proviennent de câbles dénudés au plafond. Elle contenait autrefois des lits empilés comme ceux de la première chambre, mais l'effondrement partiel du plafond et des murs en a écrasé beaucoup. L'endroit a dû être le théâtre d'une bataille homérique il y a bien longtemps, car le cadavre d'un grand orm funeste de 2,7 m de diamètre dépasse dans cette salle depuis le mur sud-est. Vous voyez une section de son corps mesurant au moins 9 m, mais le reste disparaît sous les gravats du mur effondré. L'orm funeste et ses adversaires gisent sur place, immobiles, couverts d'une fine couche de poussière de roche et de débris. Une double porte métallique occupe le centre du mur du fond.*

Si les personnages fouillent cette pièce, ils peuvent faire un test de Chance par tranche de 10 minutes. En cas de réussite, ils trouvent une relique (comme indiqué sur la table des reliques, page 17). Toutefois, toutes les cinq minutes, chaque personnage qui porte une armure métallique ou une bonne quantité de métal sur lui a 1 chance sur 3 d'être victime d'un arc électrique qui s'abat pour lui infliger 2d10 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour les réduire de moitié). Ces arcs peuvent frapper plusieurs personnages pendant la même tranche de 5 minutes et ne se produisent pas forcément en même temps (le Juge est encouragé à vérifier pour tous les personnages concernés à divers moments de la tranche de 5 minutes).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121



VUE LATÉRALE DU TUNNEL

L'orm funeste, presque momifié de l'extérieur, dégage encore un pus fétide issu de ses entrailles putréfiées là où les arcs électriques l'ont frappé. Les PJ intrépides qui découperaient sa peau pourraient découvrir qu'il faut énormément de temps à ces créatures pour se dessécher.

Environ 30 cm sous la surface, la chair n'est plus qu'un cloaque putride grouillant de minuscules vers parasites. Ils ne présentent aucun danger pour les PJ, mais pas la peine de le dire aux joueurs !

Comme pour l'autre ascenseur, les runes 8 et 1, pressées l'une après l'autre, ouvrent les portes. La rune 3 les désactive. Aucune autre rune n'exerce le moindre effet.

Zone 5 - Le deuxième ascenseur : *Les portes coulissent dans le mur à droite et à gauche pour révéler une chambre à l'aspect familier, de 3 m de diamètre, et dont le sol émet une pâle lueur verte. Dans le mur opposé à la porte se trouve un panneau carré ouvert de 30 cm de côté.*

Cet ascenseur est identique à celui de la zone 1, exception faite du panneau. Lorsqu'on y introduit trois fragments de jade, il se referme hermétiquement, et on peut utiliser l'ascenseur. Sinon, il n'a plus assez d'énergie pour fonctionner, et les boutons intérieurs n'exercent aucun effet (sauf celui de la rune 2 qui ouvre encore les portes).

Quand les personnages atteignent le haut du puits (à 2 cases de celle où ils ont commencé sur le plan), ils découvrent que les portes sont enterrées (sous des rochers et des gravats, des champignons ou des dunes, selon l'endroit où se situe l'ascenseur). Ils devraient pouvoir les dégager en 1d3 x 10 minutes, mais s'ils se montrent plus soigneux, ils pourraient trouver un usage stratégique de cette sortie cachée.

En effet, si l'on prend deux fois plus de temps pour dégager les portes, il est possible d'ouvrir un petit «hublot». Les PJ peuvent se servir de l'ascenseur pour se cacher et observer ce qui se passe dehors. Au bout de 4d3 x 10 minutes de labeur, ils peuvent soigneusement préparer l'issue afin de se livrer à une sortie soudaine et surprenante.

Rappelez-vous cependant qu'on ne peut pas faire descendre l'ascenseur à moins d'en avoir refermé les portes, et qu'elles ne se ferment pas tant qu'il reste un poids sur le sol.

AUTRES BUNKERS

Si le Juge le souhaite, il peut y avoir d'autres bunkers sur la Planète Pourpre. Tous ne sont pas restés en aussi bonne condition que celui décrit ci-dessus. Circuler sous la surface de la Planète Pourpre permet aux personnages d'éviter certains dangers mais peut en présenter d'autres, inédits, même s'il ne se résume qu'à perdre du temps et des ressources.

Quand le groupe trouve un autre bunker, il n'a que 1 chance sur 3 de contenir un ascenseur et des portes en état de marche. Si tel n'est pas le cas, il reste 1 chance sur 3 qu'on puisse les faire fonctionner de nouveau en sacrifiant 1d5 fragments de jade. Ceci permet d'effectuer 1d5 trajets avant que l'ascenseur ne rende l'âme. Lors du dernier voyage, il y a 1 chance sur 3 pour que l'ascenseur cesse de fonctionner et s'arrête après avoir parcouru 1d5 x 3 m. Les aventuriers peuvent recourir à leurs patrons, à leurs divinités, à la magie ou à la force physique pour s'extraire de cette situation délicate.

Si la zone inférieure est accessible, il y a 1 chance sur 3 pour qu'elle soit entièrement enfouie sous le sable et/ou les gravats. Sinon, il y a 1 chance sur 3 pour que le tunnel se soit effondré sur 1d3 cases. L'ascenseur de l'autre côté présente aussi 1 chance sur 3 de fonctionner, le sacrifice de 1d5 fragments de jade n'ayant que 1 chance sur 3 de l'alimenter suffisamment pour qu'il circule 1d5 fois, avec le même risque de dysfonctionnement définitif lors de son dernier trajet que celui décrit plus haut.

Pour déterminer la direction du tunnel, lancez 1d6 et consultez la table de déplacement aléatoire, page 16. Si le Juge le souhaite, il y a 1 chance sur 3 pour qu'un nouveau bunker soit relié à deux ou trois autres bunkers (déterminez au hasard la direction de chacun) à 1d5 cases de distance. Lancez les dés séparément pour chaque tunnel et chaque ascenseur, pour savoir s'ils sont bloqués ou en panne.

Le Juge peut placer des rencontres ou des reliques selon son bon vouloir dans les bunkers ou les tunnels. Finalement, il y a 1 chance sur 7 que l'air des bunkers et des tunnels soit vicié, comme décrit dans la section Départ des joueurs en page 12.

TOMBEAU DE L'ORGANON MAGISTEROS

Par Tim Callahan

CONTEXTE

Pendant la Dernière guerre, les anciens déployaient leurs unités d'assaut de skiffs de guerre depuis des plateformes ascensionnelles qui parsèment désormais un secteur des Désolations, comme une forêt de souches d'acier rouillées. Les dunes en ont englouti la plupart, et celles qui restent ne sont plus que les témoignages brisés d'un conflit qui avait autrefois un sens… Mais l'un de ces tronçons d'acier conserve un peu d'énergie, et abrite un complexe organisé en tunnels souterrains alimenté par un cœur de réacteur extradimensionnel unique sous la surface de la planète.

Récemment, le centre de contrôle de cette plateforme à skiffs de guerre qui palpite encore est devenu le refuge d'une tribu d'humanoïdes mi-hommes/mi-scarabées connus sous le nom de trillimites. Ils ont découvert l'étrange pouvoir des énergies qui reposent sous terre et se reproduisent désormais à un rythme démentiel.

En puisant dans l'énergie de l'étrange réacteur, les larves de trillimites se développent désormais à une cadence accélérée, et leur besoin désespéré de nourriture a déclenché une sorte de signal phéromonal hypersonique qui attire les proies vers eux afin d'apaiser leur féroce voracité.

Les PJ seront certainement attirés vers le nid des trillimites, car le simple fait d'ignorer le signal leur inflige de la douleur (et des pertes d'Intelligence), mais l'endroit est un piège meurtrier plein d'anciens appareils incontrôlables, de gardiens trillimites et d'une horde de larves qui n'a qu'un but : dévorer tout ce qui pénètre dans le nid central. Si les PJ trouvent et désarment le cœur du réacteur, les larves ne les tortureront plus avec leurs gémissements hypersoniques, mais il y a un piège : le réacteur est en réalité le tombeau vivant de l'Organon Magisteros, un être extradimensionnel de géométrie pure doué de conscience, invoqué par les anciens maîtres et utilisé contre sa volonté pour alimenter la machine.

La destruction du cœur du réacteur ou des dégâts importants infligés à son panneau de commande peuvent libérer l'Organon Magisteros et libérer une onde de choc capable de bouleverser l'agencement de la matière elle-même : quand il quittera ce plan d'existence, il risque de laisser les PJ pris au piège de leur propre tombe, avec pour compagnie des trillimites mécanisés qui cherchent à venger leur ancien nid !

NOTES POUR LE JUGE

Le signal émis par les larves de trillimites attire les PJ dans le nid en leur infligeant de la douleur et des pertes d'Intelligence jusqu'à ce qu'ils s'y dirigent. Le Juge doit déterminer sa portée ainsi que le moment où il commence à influencer les personnages, mais une fois qu'ils succombent aux malus occasionnés par cette émission hypersonique, ils perdent chacun 1 point de vie et 1 point d'Intelligence par heure jusqu'à ce qu'ils s'approchent du tronçon d'acier qui vibre au loin. L'effet se manifeste sous forme d'un vrombissement léger mais aigu, et s'accompagne d'une incapacité à se concentrer pour les PJ. La perte de PV et d'Intelligence cesse dès qu'ils se dirigent vers le nid des trillimites, et ils regagnent les PV et les points d'Intelligence perdus dès qu'ils passent au moins 1 tour dans le centre de déploiement souterrain des skiffs de guerre sous le tronçon métallique (ou si le nid des larves est détruit ou réduit au silence).

Une fois les PJ à courte portée du nid, les malus qu'ils encourent au cas où ils rebrousseraient chemin s'aggravent : si le groupe se trouve à 30 m ou moins du nid et s'en éloigne ensuite pendant plus de 1 tour, ou cesse de s'approcher du tronçon métallique vibrant et ne fait rien pour descendre dans les tunnels en dessous, chaque personnage subit 1 PV de dégâts psychiques par round et perd 1d3 points d'Intelligence par round. Là encore, ces pertes s'arrêtent si le groupe poursuit sa progression souterraine vers le nid ou le cœur du réacteur, et les PJ recouvrent PV et points d'Intelligence à condition de passer au moins 1 tour dans le nid des trillimites ou de détruire/réduire au silence les larves.

Le tronçon métallique et le nid trillimite grouillent de dangers. À chaque tour passé à explorer l'intérieur de ces zones ou les environs avant la désactivation du réacteur ou la libération de l'Organon Magisteros, le Juge doit lancer un d8 pour savoir si une rencontre aléatoire se produit. Sur un résultat de 1 ou 2, il tire un d6 sur la table 1-1, ci-dessous, afin d'en déterminer le type. Pour les rencontres aléatoires qui se déroulent *après* la désactivation du réacteur ou la libération de l'Organon Magisteros, reportez-vous à la table 1-4, page 68.

TABLE 1–1 : RENCONTRES ALÉATOIRES (1D6)

1 **Moteur de skiff de guerre défectueux.** Un cylindre de métal lisse enchâssé dans une structure corrodée se fissure et remue, révélant l'éclat de jade qui sert à l'alimenter. Tout contact (direct ou à l'aide d'un objet) avec le cylindre ou le fragment déclenche une petite explosion qui inflige 1d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 m autour du cylindre, à moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20. Si un personnage réussit un test de Chance après l'explosion, il peut récupérer un fragment de jade.

2 **1d3 parias trillimites :** Init +2 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou chaîne barbelée +2 corps à corps (1d8) ou spécial ; CA 14 ; DV 2d8 ; PV 14 chacun ; Mvt 12 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, jet de phéromones dans un rayon de 6 m une fois par tour – toutes les créatures à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour éviter d'être perturbées et d'attaquer une cible au hasard dans la zone ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +4 ; AL L.

3 **Dysfonctionnement du champ d'énergie.** D'anciens câbles souterrains se sont dégradés et créent une boucle de retour d'énergie dans un générateur de champ de force. Le champ de force produit se présente sous forme d'un arc d'énergie électrique qui crépite et frappe dans un rayon de 9 m toutes les cibles portant une armure métallique (si personne n'en porte, c'est

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

la cible la plus proche portant une arme en métal qui subit le choc) avec un bonus de +8 pour toucher et 1d12 points de dégâts. L'arc électrique continue à frapper les cibles chargées de métal jusqu'à ce qu'elles sortent de sa zone d'effet de 9 m de rayon, ou bien jettent de l'eau ou un liquide par terre pour court-circuiter les câbles.

4 **1 trillimite à pointes :** Init +2; Att épée rouillée +3 corps à corps (1d8); CA 16; DV 2d8; PV 16; Mvt 12 m; Act 1d20; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, toute attaque réussie contre ce trillimite inflige des dégâts, mais tout assaillant au corps à corps doit réussir un test de Chance pour éviter de subir 1d8 points de dégâts infligés par les piquants acérés – il doit en outre effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts de poison supplémentaires; JS Vig +5, Réf +2, Vol +1; AL L.

5 **1d4 gardiens trillimites :** Init +2; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou lance +3 corps à corps (1d6); CA 18; DV 2d8; PV 10 chacun; Mvt 12 m; Act 1d20; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, sur toute attaque de corps à corps réussie contre le gardien trillimite, on applique les dégâts normalement, mais les armes non magiques se brisent, à moins que l'assaillant ne réussisse un test de Chance; JS Vig +5, Réf +2, Vol +1; AL L.

6 **Contact télépathique avec l'Organon Magisteros.** Tous les PJ sont contactés par l'être de pure géométrie enfermé ici. Les personnages loyaux ont un bref aperçu du cœur du réacteur et reçoivent une vision où ils retirent la sphère métallique du fluide stabilisateur du réacteur. Les personnages neutres ont un aperçu de l'intérieur de la sphère : l'orbe émet une lumière bleue et jaune, et leur transmet sa chaleur. Les personnages chaotiques ont un aperçu d'une explosion de lumière bleue à l'intérieur du cœur du réacteur, ainsi que de nouveaux tunnels qui s'ouvrent sous terre à mesure que la déflagration déchire la couche rocheuse.

Table de rencontres

Zone	Type	Rencontre
1-1	C	Gardiens trillimites (6)
2-1	P	« Broyeur » à ordures
2-2	C	Parias trillimites (4)
2-3	E/C	Câbles électrifiés, prisonniers (3)
3-1	C	Cracheurs d'acide trillimites (8)
		Tentacules bactériens conscients (3)
4-1	P	Frénésie dans le nid des larves
4-2	C	Seigneur trillimite, mères reproductrices (3)
4-3	E	Désactivation du réacteur dans la salle de contrôle
5-1	E/P	Libération de l'Organon Magisteros

DÉPART DES JOUEURS

Le sable des Désolations est moucheté de joyaux étincelants et de fragments rouillés de métal déchiré. Le vrombissement aigu qui vous déconcentre douloureusement semble émaner d'un gros tronçon métallique gris-rougeâtre qui vibre au loin. À mesure que vous vous en approchez, la douleur s'apaise, mais le vrombissement continue.

Les « joyaux étincelants » sont des éclats de verre produits par la chaleur des batailles sans pitié entre antiques skiffs de guerre et par les ravages de la Dernière guerre. Ils n'ont aucune valeur. Quant aux morceaux de métal, ce sont des pièces des plateformes de skiffs désormais en ruine. Il n'en reste qu'une à peu près intacte : le fameux tronçon rougeâtre qui vibre comme un diapason, émettant le signal des larves.

Zone 1-1 – Tronçon d'acier/plateforme des skiffs de guerre : *Les murs d'acier concaves s'élèvent à 6 m de haut et entourent cette structure circulaire qui vibre. Les pierres et les plaques de métal qui s'entassent dans sa porte en arche empêchent de passer mais remuent sous l'effet de la vibration qui parcourt l'édifice.*

L'édifice ne comporte aucun toit, et le groupe peut tenter d'y pénétrer de diverses façons, y compris en escaladant les murs ou en retirant les gravats de l'entrée. Six gardiens trillimites montent la garde à l'intérieur : ils guettent les victimes qu'attire sous terre le signal hypersonique des larves, amplifié par l'étrange acoustique de cette structure encore intacte. Bien qu'ils n'apprécient pas les murs qui vibrent, les gardiens peuvent y grimper pour se préparer à bondir sur des personnages qui chercheraient à dégager l'arche d'entrée afin de pénétrer sur la plateforme. Si les PJ passent par-dessus les murs, deux gardiens trillimites les attendent de pied ferme à l'intérieur tandis que les quatre autres tentent de prendre les intrus en tenaille en grimpant aux parois de part et d'autre.

L'intérieur du tronçon d'acier est presque entièrement dépourvu de machines antiques, et on en a arraché depuis longtemps les restes de la plateforme ascensionnelle des skiffs : seules les rainures des mécanismes dans les murs qui lui permettaient de monter et descendre témoignent de son existence. Sur le sol, une ouverture circulaire semblable à une mâchoire, avec des « dents » métalliques qui s'ouvrent et se ferment, donne sur une échelle qui descend au niveau 2, situé en dessous.

La mâchoire désactivée présente un danger difficile à évaluer, sous forme de lames/dents de métal qui la bordent. À moins qu'ils ne déclarent prendre des précautions, tous les PJ doivent effectuer un test de Chance lorsqu'ils descendent par la mâchoire jusqu'à l'échelle. En cas d'échec, ils subissent 1 point de dégâts à cause des bords coupants de la mâchoire, qui n'est qu'entrouverte. L'échelle qui descend est éclairée par de minces bandes lumineuses jaunes qui la bordent, alimentées par le réacteur encore opérationnel en zone 5-1.

Gardiens trillimites (6) : Init +2; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou lance +3 corps à corps (1d6); CA 18; DV 2d8; PV 12 chacun; Mvt 12 m ou spécial; Act 1d20; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, sur toute attaque de corps à corps réussie contre le gardien trillimite, on applique les dégâts normalement, mais les armes non magiques se brisent, à moins que l'assaillant ne réussisse un test de Chance; JS Vig +5, Réf +2, Vol +1; AL L.

Note concernant les niveaux 2 à 5 : Toutes les zones de ces niveaux sont éclairées par de minces bandes lumineuses jaunes placées le long des plafonds. Elles fournissent une lumière suffisante mais faible, à moins que le réacteur ne s'éteigne. Les portes-mâchoires donnant sur les différentes salles au niveau 2 sont fermées et verrouillées. On peut les forcer au moyen d'un test de Force DD 20, les désactiver avec un test de Crocheter les serrures ou les détruire en leur infligeant au moins 30 points de dégâts (les trillimites circulent quant à eux sans difficulté en

forçant l'ouverture des portes grâce à leurs multiples membres tarsaux). Si on force l'ouverture, les lames restent en place un instant, mais à moins qu'on ne cale l'ouverture à l'aide d'un instrument d'acier ou plus robuste, elles présentent le risque de se refermer brusquement sur tout personnage qui passe le seuil. Chaque PJ qui traverse une telle ouverture en marchant ou en rampant doit effectuer un test de Chance. En cas d'échec, les lames se referment, infligeant immédiatement 1d12 points de dégâts, ainsi que 1d6 points de dégâts supplémentaires par round jusqu'à ce que la victime soit libérée (en ouvrant de nouveau la porte ou en détruisant ses « dents »).

Zone 2-1 – Nid des gardiens trillimites : *Une écœurante substance verdâtre et visqueuse poisse les murs, et en dehors de tas de chiffons à chaque coin de cette pièce blanche, le seul aspect notable de cette salle réside dans un pilier au milieu du mur du fond. Il semble incapable de soutenir un poids, car tout le milieu est manquant.*

Il s'agit du dortoir des gardiens trillimites, qui effectuent des tours de garde en temps normal : quatre gardiens surveillent la zone 1-1 tandis que deux autres se reposent. Toutefois, compte tenu de la voracité des larves, les six gardiens sont restés en faction trois jours d'affilée et n'ont pas utilisé cette pièce depuis.

Le pilier incomplet est un vestige de la technologie d'autrefois, une sorte de « broyeur » à ordures qui désintègre tout ce qu'on pose dans son ouverture. Alimenté par le réacteur en zone 5-1, l'appareil ne présente aucune inscription permettant de comprendre comment l'allumer ou l'éteindre. Pour s'en servir, il suffit de placer un objet (organique ou non) dans l'ouverture. Au bout d'une seconde, des rayons de lumière bleue jaillissent du haut et du bas du pilier, et désintègrent ce qu'on y a introduit. Si un PJ met sa main ou une autre partie de son corps dans l'ouverture, il doit réussir un jet de Réflexes DD 20 pour éviter de la perdre à jamais. Il ne subit toutefois que 1d3 points de dégâts, l'appareil cautérisant aussitôt la blessure. Le Juge peut lui infliger d'autres malus par la suite. La vase verte qui couvre les murs est la salive totalement inoffensive qu'utilisent les trillimites pour marquer leur territoire.

Zone 2-2 – Zone des parias trillimites/gardiens de prison : *Quatre hommes pourvus de multiples pattes d'insecte vous jettent un regard noir par l'entrée avant de saisir des chaînes cloutées par terre et de charger droit sur vous !*

De subtiles mutations ont transformé un petit groupe de trillimites en parias : le seigneur trillimite les a réaffectés à la surveillance des geôles, où ils gardent certaines victimes récentes que le signal des larves a attirées dans le nid. Cette viande fraîche attend en zone 2-3 le prochain repas des larves ; la principale mission des parias consiste jusqu'ici à s'assurer que les gardiens trillimites ne subtilisent pas des prisonniers pour se nourrir eux-mêmes. Ils perçoivent toutefois immédiatement les PJ comme une menace potentielle pour le nid, mais aussi comme un surplus de viande pour les larves qui ravirait leur seigneur. Les PJ qui ont perdu connaissance sont immédiatement enchaînés et traînés en zone 2-3 une fois la bataille terminée. On y transporte aussi les PJ morts, en attendant les instructions relatives au prochain repas.

Cette salle était autrefois le cœur de la salle de contrôle du déploiement des skiffs de guerre. Des panneaux de métal et des rectangles de verre noirci couvrent les murs. De chaque côté, on trouve un panneau comportant les runes qui permettent d'activer ce centre d'information, même si nombre d'entre elles sont couvertes de la salive verte des trillimites. Les PJ n'ont aucune chance d'activer les terminaux afin de contrôler quelque section de ce complexe souterrain que ce soit : les dégâts subis par l'infrastructure au fil des ans sont trop étendus. Toutefois, s'ils cherchent des informations, un PJ qui active la rune 8 puis la rune 1 avant de toucher quoi que ce soit d'autre peut découvrir l'agencement général des tunnels, la position du réacteur et de sa salle de contrôle, ainsi que des aperçus de chacune des salles des niveaux 2 à 5 par l'intermédiaire des rectangles de verre.

Tout PJ qui touche une des runes de cette zone, qu'il réussisse à activer le centre d'information ou non, déclenche un contact télépathique avec l'Organon Magisteros pour tout le groupe. Celui-ci imprègne l'esprit des PJ de l'image suivante (à lire à haute voix aux joueurs) : *Aveuglés un instant, vous voyez ensuite une série de formes géométriques : une sphère se transforme en cube, puis en pyramide, puis en une forme que vous n'arrivez pas vraiment à saisir. Elle emplit enfin votre champ de vision, palpitant de lumière et d'un calme apaisant. Vous vous sentez reliés à quelque chose qui vous dépasse, mais vous vous rendez également compte que ce qui vous contacte a besoin de votre aide. La dernière vision qui vous parvient mentalement est celle d'une ligne d'horizon où une pyramide inversée pointe vers le bas. Un arc-en-ciel borde le côté gauche de la pyramide, palpite d'une lumière bleue, puis tout disparaît.*

Parias trillimites (4) : Init +2 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou chaîne barbelée +2 corps à corps (1d8) ou spécial ; CA 14 ; DV 2d8 ; PV 14 chacun ; Mvt 12 m ou spécial ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, jet de phéromones dans un rayon de 6 m une fois par tour – toutes les créatures à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Vol DD 18 pour éviter d'être perturbées et d'attaquer une cible au hasard dans la zone ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +4 ; AL L.

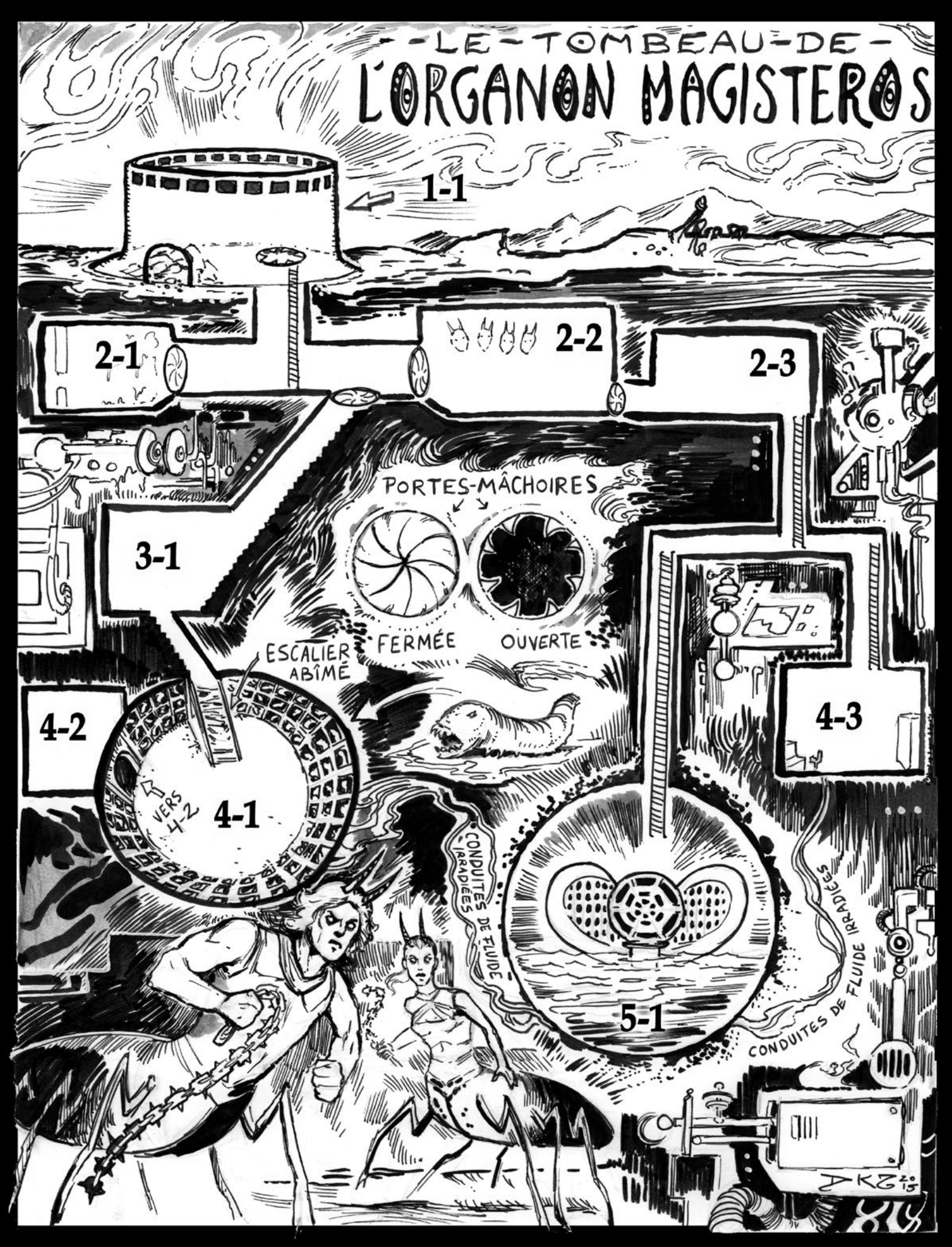
Notez que les phéromones des parias les affectent eux aussi, ce qui ne les empêche pas d'y recourir immédiatement en cas de situation stressante : c'est pour cette raison qu'on les a écartés de la zone centrale du nid.

Zone 2-3 – Prison des trillimites/réserve de nourriture : *Trois étranges créatures remuent dans des filets métalliques qui crépitent d'énergie. Il s'agit d'un reptile aux allures de vautour, d'un humanoïde manchot à la peau blanche et d'un sanglier hirsute aux grandes défenses, tous prisonniers et manifestement en souffrance.*

Cette pièce était autrefois une salle de contrôle annexe et un atelier de réparation pour skiffs, mais les trillimites en ont fait une prison qui sert également de réserve de viande. Les filets métalliques qui immobilisent les prisonniers sont fabriqués à partir de chaînes barbelées et d'anciens circuits arrachés aux murs. Des pulsations électriques les parcourent, issues de l'énergie du réacteur : elles immobilisent les prisonniers, encore agités de temps à autre par des spasmes involontaires. Les câbles des filets traversent la pièce en tous sens, empêchant de la traverser sans les toucher à moins de réussir un test d'Agilité DD 20.

Tout contact avec le filet de circuits occasionne 1d8 points de dégâts à chaque prisonnier ainsi qu'au PJ qui a touché le réseau (directement ou avec un objet métallique). Le seul moyen de désactiver ce piège électrique consiste à couper l'alimentation du complexe en désactivant le cœur du réacteur ou en détruisant la source des câbles (les panneaux métalliques aux murs de la pièce, en infligeant 20 points de dégâts de chaque côté). Une fois les 20 points de dégâts infligés, le PJ qui porte le coup de grâce au panneau d'un mur doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour éviter d'être aveuglé pendant 1d6 tours

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


LE TOMBEAU DE
L'ORGANON MAGISTEROS
1-1
2-1
2-2
2-3
PORTES-MÂCHOIRES
3-1
FERMÉE
OUVERTE
ESCALIER ABÎMÉ
4-2
4-3
VERS 4-2
4-1
CONDUITES DE FLUIDE IRRADIÉES
5-1
CONDUITES DE FLUIDE IRRADIÉES
AKZ 2015

par l'éclair électrique, à moins qu'il n'ait pris les précautions appropriées.

Si les PJ libèrent les prisonniers, volontairement ou non, le gribb et le kith cherchent à s'échapper vers la surface et attaquent tous ceux qui leur barrent la route. Le sanglier de cauchemar, lui, accompagne le groupe durant tout son séjour sur la Planète Pourpre et attaque tous ses ennemis, devenant un loyal compagnon animal pour le PJ doté de la valeur de Présence la plus *faible*.

Une fouille minutieuse des murs de la pièce révèle une série de tiroirs contenant des composants de skiffs de guerre, ainsi qu'une cache de 1d5 fragments de jade encore intacts. Dans le coin opposé de la pièce, une échelle descend dans les zones du réacteur.

Prisonnier n° 1 – Gribb : Init +2 ; Att bec +3 corps à corps (1d4) ou serre +0 corps à corps (1d6+2) ; CA 13 ; DV 1d10 ; PV 5 ; Mvt 15 m (vol) ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Prisonnier n° 2 – Kith manchot : Init -2 ; Att poing -1 corps à corps (1d3) ou arme improvisée +1 corps à corps (variable) ; CA 10 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf -1, Vol +1 ; AL Variable.

Prisonnier n° 3 – Sanglier de cauchemar : Init +3 ; Att crachat adhésif +3 distance (spécial) ou charge +3 corps à corps (1d12 ou spécial) ; CA 14 ; DV 8d6 ; PV 23 ; Mvt (charge) 18 m ; Act 1d20 ; AS : cible immobilisée par le crachat jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes contre le jet d'attaque, *charge éviscératrice* (+10 au toucher) après une attaque adhésive réussie, 2d12 points de dégâts ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Zone 3-1 – Nid de trillimites (ancienne passerelle de jardin hydroponique) : *Des vrilles marron-rougeâtre dégoulinantes se tendent, agressives, depuis un bassin rectangulaire vaseux en direction d'un groupe d'hommes-scarabées à cinq pattes qui se défendent en projetant des crachats d'acide vert. Le bruit de vrombissement devient de plus en plus fort.*

L'absence d'entretien adéquat de l'alimentation en eau a rendu cet ancien jardin hydroponique stagnant. Les bactéries apportées à leur insu par les trillimites dans la salle, mêlées aux restes irradiés que contient le bassin, ont donné naissance à une entité hostile et douée de conscience qui s'en prend à tous ceux qui s'approchent. Les cracheurs d'acide trillimites sont l'équivalent de fourmis soldats protégeant la fourmilière. À mesure qu'ils tranchent les tentacules qui émergent de l'eau, d'autres surgissent.

La partie sud de cette zone domine le nid en zone 4-1, et l'escalier abîmé descend vers la horde hyperactive de larves de trillimites voraces en contrebas.

Tentacules bactériens conscients (3) : Init +1 ; Att contact toxique +4 corps à corps (1d8) ; CA 10 ; DV 1d8 plus spécial ; PV 4 chacun ; Mvt spécial ; Act 3d20 ; AS : les tentacules détruits se régénèrent entièrement au bout de 3 rounds dans l'eau chargée de bactéries, à moins qu'on ne la traite avec du savon, de l'alcool ou un sort de purification ; les tentacules ne peuvent pas s'éloigner de l'eau, mais ils ont une portée de 9 m autour du bassin ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL N.

Trillimite cracheur d'acide (8) : Init +4 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou crachat acide +2 distance (1d6) ; CA 14 ; DV 2d8 ; PV 11 chacun ; Mvt 12 m ou excavation 9 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, portée de crachat acide 6 m ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +1 ; AL L.

Zone 4-1 – Nid des larves : *Les marches descendent jusqu'à une salle au plafond voûté, emplie d'alcôves qui grouillent d'asticots d'un rose grisâtre, gros comme de petits chats. Ces vers ont des dents, et leurs cris résonnent sur les parois métalliques dans un vrombissement assourdissant.*

Notez que si le réacteur a été désactivé, le « vrombissement assourdissant » n'est plus qu'un « vrombissement étouffé ».

L'escalier abîmé se révèle périlleux, avec ses marches métalliques branlantes et ses bords coupants. Tout personnage qui s'efforce de le descendre ou de le monter doit réussir un test d'Agilité DD 15 pour éviter de tomber par terre et de subir 1d8 points de dégâts.

Si les 100 larves de trillimites sont encore en état de frénésie (parce que le réacteur est resté opérationnel et injecte des fluides irradiés dans les parois du nid), elles attaquent selon les règles exposées ci-dessous. Sinon, un petit groupe d'entre elles effectue une attaque défensive en tant que créatures individuelles, tandis que les autres restent recroquevillées et tremblent de peur.

Horde de larves de trillimites frénétiques (spécial) : Tirez l'initiative de la horde avec un bonus de +5. Tout PJ situé dans cette zone (sur l'escalier ou en bas) est attaqué avec un jet de 3d24, au résultat duquel on soustrait sa classe d'armure complète. Si le résultat est positif, c'est le nombre de dégâts qu'il subit. S'il est égal à 0 ou négatif, le personnage ne subit aucun dégât.

La horde de trillimites a une CA totale de 15 : toute attaque réussie contre elle réduit sa propre attaque d'un dé dans la chaîne de dés, quels que soient les dégâts réels infligés.

Une première attaque réussie contre la nuée la réduit donc à une attaque de 3d20, une deuxième attaque réussie à 3d16, et ainsi de suite. Si un adversaire réussit une attaque de zone, utilise un effet magique ou se sert d'un Haut fait d'armes touchant 2 cibles ou plus, l'attaque de la horde diminue de deux crans (et passe par exemple de 3d24 à 3d16 pour sa prochaine attaque). Remarquez que lorsque les dés de la horde tombent à 3d3 et qu'elle subit d'autres dégâts, on considère qu'elle est détruite : les larves survivantes se recroquevillent et font le mort.

Si la horde n'est pas en état de *frénésie* (après la coupure du réacteur), 2d10 créatures émergent de leurs alcôves et attaquent individuellement.

Larve de trillimite ordinaire (2d10) : Init +1 ; Att morsure +2 corps à corps (1d4) ; CA 9 ; DV 1d8 ; PV 1 chacun ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf -1, Vol -2 ; AL C.

Zone 4-2 – Seigneur trillimite : *Un grotesque homme-scarabée boursouflé repose sur plusieurs tas de matelas. Il est servi par trois femelles aux multiples pattes d'insecte qui retirent des tubercules gros comme des choux-fleurs des replis de la peau de son ventre, avec de répugnants bruits de succion.*

Un seigneur trillimite devenu porteur d'œufs de sa tribu a investi cet ancien logement destiné à un maître oublié de jadis. Conformément à leur culture et à leur biologie, les femelles de l'espèce pondent de petits œufs dans la peau du ventre du mâle le plus corpulent du nid, qui devient le seigneur de la tribu, tandis que les œufs se développent sous ses replis grâce aux soins des mères reproductrices.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Les radiations du réacteur ont extraordinairement engorgé ce seigneur, qui remplit dorénavant presque toute la pièce : les mères reproductrices retirent six œufs de son corps par heure. Certains sont prêts à éclore, tandis que les radiations ont fait pourrir ou déformé les autres.

Les mères protègent farouchement les œufs sains et le seigneur trillimite, incapable de bouger dans son état actuel. Il peut toutefois tendre faiblement ses griffes tarsales et transmettre des radiations toxiques à ses ennemis proches. Les murs de cette chambre abritent trois compartiments secrets contenant chacun une relique de jadis : 1 armure argentée, un fusil à rayons et une torche à plasma.

Mères reproductrices trillimites (3) : Init +4 ; Att griffes tarsales barbelées +4 corps à corps (1d8+2) ou jet d'œuf irradié +3 distance (1d6 + spécial) ; CA 13 ; DV 3d8 ; PV 17 chacune ; Mvt 12 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, peut lancer des œufs difformes et irradiés (portée 9 m) infligeant des effets de corruption mineure à ceux qu'ils touchent en plus des dégâts ; JS Vig +6, Réf +3, Vol +3 ; AL L.

Seigneur trillimite : Init -5 ; Att griffes tarsales infectées -2 corps à corps (1d3 + spécial) ; CA 9 ; DV 4d8 ; PV 21 ; Mvt 0 m ; Act 1d20 ; AS : incapable de se déplacer mais peut tendre ses griffes tarsales infectées pour attaquer n'importe qui dans un rayon de 1,5 m, toutes les victimes touchées par l'attaque doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes (DD = résultat du jet d'attaque) pour éviter d'être irradiées, ce qui les empêche de guérir par le repos et nécessite de consommer chaque jour 1 fragment de jade pour éviter de subir 1d4 points de dégâts chaque nuit ; JS Vig +3, Réf -5, Vol +2 ; AL L.

Zone 4-3 – Centre de contrôle abandonné du réacteur : *Une substance verte et poisseuse couvre les panneaux métalliques le long des murs. Huit runes lumineuses dorées entourent un miroir circulaire de verre noir et fêlé.*

L'antique relique de cette salle peut servir à surveiller et contrôler le cœur du réacteur de la zone 5-1. En explorant ce secteur il y a quelques semaines, à leur arrivée, les trillimites ont causé quelques dégâts, et les conséquences ont tué l'un d'entre eux (dévoré depuis par les parias).

Les runes autour du miroir noirci peuvent servir à déclencher l'antique technologie qu'il contient de trois façons : (a) comme *portail d'observation*, (b) comme *pompe à liquide irradié* et (c) comme *contrôle de l'énergie du réacteur*. Les trois effets fonctionnent comme suit.

Panneau de contrôle

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1 (active le *portail d'observation*), Rune 4 (active la *pompe à liquide irradié*), Rune 3 pressée deux fois de suite (active le *contrôle de l'énergie du réacteur*).
Désactivation : Rune 8

Le panneau de contrôle ne réagit pas tant qu'on n'a pas appuyé sur la rune 8, après quoi les runes émettent une vive lumière bleue, et il devient actif. Presser la rune 1 juste après l'activation fait apparaître une vue de l'intérieur de la zone 5-1 sur le miroir noirci et fissuré. Elle pivote à 360° pour montrer la totalité de la salle et donner une image complète de ce que la salle abrite (même si elle n'affiche pas l'intérieur de la sphère où sont inhumés les restes de l'Organon Magisteros). Presser la rune 4 aussitôt après l'activation provoque un bruit retentissant en bas, suivi de celui d'un vif écoulement d'eau, le liquide irradié du tombeau se déversant alors dans un réservoir, plus bas. Appuyer sur la rune 3 deux fois après l'activation éteint le cœur du réacteur et coupe l'alimentation de tout le complexe, plongeant le tout dans le noir et mettant un terme à la frénésie des larves de trillimites.

Si on appuie sur d'autres runes, ou si on presse deux des différentes runes de fonctionnement avant de désactiver la relique puis de la réactiver, des éclairs bleuâtres jaillissent de la fissure du verre et infligent 1d12 points de dégâts à tous les occupants de la pièce qui ratent un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20.

Si on coupe le réacteur, ce panneau de contrôle ne peut plus être activé, à moins de maintenir un fragment de jade près des runes pour leur transférer son énergie.

Zone 5-1 – Cœur du réacteur : *Une lueur bleuâtre règne dans cette pièce circulaire, reflétée par les eaux étincelantes qu'elle contient. Une grande sphère métallique occupe le centre de la pièce, juchée sur un piédestal ailé, les étranges motifs de sa surface parcourus de palpitations énergétiques. Vous sentez qu'un esprit étranger tente de vous contacter.*

L'Organon Magisteros est emprisonné ici, dans ce « tombeau » que constitue le cœur du réacteur, capturé par les anciens pour alimenter cette curieuse source d'énergie. Cet être extradimensionnel de géométrie pure, qui se manifeste sous l'apparence de lumières multicolores adoptant diverses formes en fonction de l'alignement de celui qui le voit (cf. table 1-2), est prisonnier de la sphère métallique au centre du cœur du réacteur. Si on la brise en lui infligeant au moins 40 points de dégâts, l'Organon Magisteros s'en échappe aussitôt et restructure la matière à l'intérieur du nid trillimite et aux environs, réécrivant la direction des couloirs et l'agencement des salles, et recombinant les matériaux organiques et non organiques pour donner naissance à d'étranges hybrides d'antiques reliques et de créatures insectoïdes : les PJ se retrouvent pris au piège et doivent trouver une autre issue (cf. table 1-3 pour déterminer le nouvel agencement du complexe et la table 1-4 pour les nouvelles rencontres aléatoires). Si on coupe le réacteur grâce au panneau de commandes de la zone 4-3, l'Organon Magisteros parvient à s'échapper au bout de 1d10 rounds si les PJ ne fracassent pas la sphère avant, et la reconstruction a donc lieu après cela.

Si l'eau irradiée de la zone a été drainée grâce au panneau de contrôle de la zone 4-3, les PJ peuvent monter sans risque sur le piédestal, voire au sommet de la sphère. Sinon, même s'ils s'efforcent d'éviter l'eau irradiée, un PJ placé sur le piédestal a 10 % de chances d'être affecté par une corruption supérieure et 70 % de chances de recevoir une corruption mineure. Ce n'est qu'en pompant l'eau ou en évitant tout contact avec la sphère et le piédestal qu'on évite cet effet.

Une fois libéré de sa prison, l'Organon Magisteros communique télépathiquement avec les PJ grâce à des couleurs et des formes, et il n'affecte pas directement leur corps ni leur esprit. Il ne se rend pas compte qu'il les a peut-être enfermés sous terre avec de redoutables ennemis, à moins qu'il ne s'en soucie tout simplement pas. Après les avoir baignés de lumières multicolores formant divers motifs géométriques qui dépassent leur entendement, il traverse les murs du complexe, remonte à la surface et se propulse dans l'espace, d'où il se téléporte dans sa dimension d'origine.

Table 1–2 : L'Organon Magisteros, manifestation par alignement

Personnages loyaux : Ils voient l'Organon Magisteros sous forme de cubes rouges, jaunes et bleus qui clignotent. Les cubes dansent les uns autour des autres en parfaite harmonie.

Personnages neutres : Ils voient l'Organon Magisteros sous forme d'un orbe doré dont le centre émet une lumière bleutée. L'orbe palpite comme un cœur.

Personnages chaotiques : Ils voient l'Organon Magisteros comme une pyramide bleue qui se transforme en orbe, des traits de lumière explosant en permanence depuis son centre, projetant des cônes d'or et d'argent de façon irrégulière.

Table 1–3 : reconfiguration du complexe après la libération de l'Organon Magisteros

Lancez 1d5 deux fois de suite et incorporez les deux changements.

1 Le complexe tout entier descend de 6 m sous terre. La porte-mâchoire se trouve désormais ensevelie sous 6 m de Désolations, et il n'existe plus d'issue menant à la surface à moins de creuser un bon moment.

2 Les zones 4-2 et 4-3 sont interverties.

3 La porte-mâchoire reliant la zone 2-2 et la zone 2-3 est remplacée par un mur métallique lisse entièrement dépourvu de porte. Il faut lui infliger 30 points de dégâts pour le détruire et ouvrir un passage.

4 Les zones 3-1 et 2-1 sont interverties.

5 Un nouveau tunnel s'ouvre pour relier directement les zones 3-1 et 5-1.

Table 1–4 : rencontres aléatoires après la libération de l'Organon Magisteros

Rencontre aléatoire sur un résultat de 1-5 sur 1d8. Faites le jet à chaque tour : si une rencontre se produit, tirez 1d6 ci-dessous. Ignorez le résultat s'il se produit une deuxième fois.

1 **Skiff de guerre insectoïde :** Init +1 ; Att griffes-fusées +2 corps à corps (1d10+2) ; CA 14 ; DV 2d8+2 ; PV 17 ; Mvt (vol) 12 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs ; JS Vig +3, Réf +5, Vol -1 ; AL L.

Cet hideux hybride de trillimite et de composants de skiff de guerre vole et attaque à l'aide de ses griffes-fusées acérées. En lui infligeant de gros dégâts, on expose sur son dos 1 fragment de jade que l'on peut récupérer sur son cadavre.

2 **Paria trillimite cyborg :** Init +4 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou œil laser +2 distance (1d8+2, portée 30 m) ou spécial ; CA 14 ; DV 2d8 ; PV 11 ; Mvt 12 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, jet de phéromones dans un rayon de 6 m une fois par tour – toutes les créatures à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour éviter d'être perturbées et d'attaquer une cible au hasard dans la zone ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +2 ; AL L.

Ce trillimite cyborg au visage couvert de plaques métalliques et pourvu d'un œil rouge lumineux souffre énormément, mais il se jette sans pitié contre n'importe quelle menace potentielle pour survivre.

3 **Champ ondulatoire :** Une nappe d'énergie bleue traverse la pièce à 1,80 m de hauteur, forçant toute créature de taille humaine ou supérieure à réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter de subir 1d8 points de dégâts.

4 **1d3 arpenteurs de sable trillimites :** Init -1 ; Att griffes de pierre +2 corps à corps (1d6) ; CA 16 ; DV 2d8 ; PV 16 chacun ; Mvt 12 m ou spécial ; Act 1d20 ; AS : peut se déplacer à 6 m par round au travers des objets solides (murs compris), ne respire pas et n'est pas affecté par les effets de *sommeil* et les sorts de contrôle mental ; JS Vig +8, Réf +1, Vol +0 ; AL L.

En manipulant la matière lors de son évasion, l'Organon Magisteros a fusionné quelques trillimites avec le sable et les roches des Désolations, donnant naissance à ces créatures hybrides qui ressemblent à des trillimites composés de sable humide et de pierre. Elles peuvent altérer leur masse corporelle pour traverser la terre des Désolations et cherchent à étancher leur soif désormais insatiable en buvant le sang des créatures vivantes.

5 **1d3 désintégrateurs trillimites :** Init +1 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou rayon désintégrateur +2 distance (2d6 + spécial, portée 15 m) ; CA 18 ; DV 2d8 ; PV 12 chacun ; Mvt 12 m ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, le rayon désintégrateur peut servir une fois tous les deux rounds, toute victime touchée doit réussir un test de Chance pour éviter qu'un des objets en sa possession disparaisse, dans l'ordre suivant : bouclier > armure > arme de corps à corps > arme à distance > sac à dos > bottes ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +0 ; AL L.

6 **Don télépathique de l'Organon Magisteros.** Tous les PJ sont contactés par l'Organon Magisteros, qui tente de quitter ce plan d'existence et les remercie une nouvelle fois en manifestant dans leur esprit un complexe motif géométrique qu'ils ont du mal à appréhender tout à fait. En guise de récompense pour leur aide dans son évasion, tous les PJ loyaux gagnent définitivement 1 point de Chance. Tous les PJ neutres gagnent 1 point d'Intelligence. Tous les PJ chaotiques perdent définitivement 1 point de Chance.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

JKG
2014

LE COMPAGNON DE LA PLANÈTE POURPRE

«La Planète Pourpre ne fait aucune autre promesse que ses innombrables merveilles qu'on ne trouve nulle part ailleurs.

Oserez-vous les rechercher pour vous en emparer?»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/43631/1/1713121

LE COMPAGNON DE LA PLANÈTE POURPRE

SOMMAIRE

Les mystères de la Planète Pourpre....72
L'écologie des kiths....75
Jouer des kiths....83
Ressources supplémentaires pour les kiths....86
Tables des coups critiques des kiths....87
La technologie oubliée des anciens....88
Bestiaire de la Planète Pourpre....95
La magie sur la Planète Pourpre....107
Magie des mages....113
Magie divine....116
Technomagie....120
Sous la Planète Pourpre....122
Le Flux vert....124
Géographie pratique du sous-plateau....127
Races des souterrains....130

CRÉDITS

La Planète Pourpre est une création de Harley Stroh

Rédacteurs : Daniel J. Bishop, Tim Callahan, Edgar Johnson, Terry Olson, Harley Stroh

Responsable éditorial : Rev. Dak J. Ultimak

Illustration de couverture : Doug Kovacs

Illustrations intérieures : Doug Kovacs, William McAusland, Stefan Poag

Direction artistique et maquette : Joseph Goodman

LES MYSTÈRES DE LA PLANÈTE POURPRE

Les étrangers ont du mal à réellement comprendre la Planète Pourpre. Cette table contient 74 mystères auxquels vous pouvez vous référer lorsque vos personnages s'aventurent dans ses Désolations inhospitalières. Ils peuvent servir de rencontres aléatoires, d'amorces de rencontres ou de débuts de nouvelles aventures.

1. Un appareil volant sans pilote dérive dans le ciel, à une trentaine de mètres au-dessus du sol. Si les personnages grimpent prestement sur la colline voisine, ils pourraient attraper la corde d'amarrage qui pend de sa poupe.

2. Un grand troupeau d'herbivores ombrageux traverse cette case, en migration vers son site de reproduction. Quiconque tente de traverser la case risque une attaque de la part de 1d6 créatures en rut (au Juge de décider desquelles il s'agit).

3. La météo génère une importante électricité statique. Les PJ doivent effectuer 1d3 tests de Chance lorsqu'ils traversent cette case. Chaque fois qu'ils en manquent un, ils subissent 1d3 points de dégâts électriques.

4. Les personnages croisent un champignon errant (et parlant !). Il s'agit d'un Haut-Maître, accompagné de 3d20+10 hybrides champignon/kith.

5. Les PJ tombent sur un cours d'eau qui coule en sens inverse, remontant la pente. Pourquoi ? Comment ? Il leur faudra examiner les environs pour découvrir la vérité.

6. Les PJ croisent un Haut-Maître qui a adopté la forme d'un entonnoir nuageux. S'ils en triomphent, ils sont désormais responsables de 1d100+25 guerriers kiths.

7. Un grand nombre de boules d'herbes folles de la ziggourat traversent cette case en roulant. Les PJ qui ratent un test de Chance doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter de tomber à terre.

8. La case contient une zone d'étranges formations rocheuses comprenant des cavités, des passerelles, des tours, etc., toutes formées par le vent. Des kiths sauvages (et/ou d'autres créatures) peuvent vivre ici.

9. La case contient un insolite buisson de champignons luminescents où vit un sage/musicien qui répond aux questions qu'on lui pose (contre rémunération).

10. Une série de crêtes ascendantes, qui ressemblent à un escalier géant, grimpent vers une tour lointaine. L'un des Hauts-Maîtres aurait-il construit un golem géant en guise de corps ? Il n'y a qu'un moyen de le savoir.

11. Feu de forêt ! Désignez un personnage qui prendra la tête. Il doit réussir trois tests de Chance pour conduire le groupe hors de danger. Chaque jet raté peut entraîner des dégâts et/ou une perte d'Endurance en raison de la fumée respirée (à la discrétion du Juge).

12. Des champignons ont poussé en rond de sorcière pour former une clairière hideuse à l'air louche. Au centre se trouve un objet brillant. Les PJ qui entrent dans le cercle auront bien plus de mal à en sortir, car le champignon, semi-intelligent, est capable de lancer une version du sort *sommeil* (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour s'échapper de l'anneau). Les effets d'un échec sont laissés à la discrétion du Juge.

13. Les personnages croisent un énorme bosquet de champignons habité par une tribu de kiths non affiliés. Les PJ parviendront-ils à les impressionner ou se feront-ils attaquer ?

14. Chute de rochers ! Les PJ doivent réussir chacun un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter de subir 3d6 points de dégâts (en cas de réussite, ils n'en subissent que 1d6).

15. Les PJ surprennent une bande de 2d12 créatures simiesques cornues et couvertes d'une fourrure blanche aux reflets pourpres.

16. Les PJ croisent un groupe de cactus ambulants qui ressemblent à des succulentes. Bien que peu intelligentes, ces créatures communiquent en changeant de couleur. Elles sont protégées par des piquants acérés (semblables à des javelots).

17. Les PJ rencontrent un vaste groupe de 3d10 adorateurs kiths de la mère orm funeste, Vatya-Ibdid. Ils exigent une victime sacrificielle.

18. Les personnages ont découvert un bosquet de grands champignons semblables aux vesses-de-loup et qui flottent dans les airs, pleins d'hydrogène. Ils peuvent les utiliser comme

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

montgolfières pour se déplacer en parvenant à confectionner un panier et un filet.

19. Les personnages trouvent une oasis d'eau douce entourée d'un bosquet de champignons et occupée par une caravane de 4d6 créatures. Tirez 1d6 pour sa composition (1 – Esclavagistes et esclaves, 2 – Troupe de guerriers kiths, 3 – Caravane marchande, 4 – Pèlerins religieux, 5 – Bergers et leur troupeau, 6 – Réfugiés).

20. Les PJ trouvent un orm funeste blessé (mais qui semble mort).

21. Les étranges rayons du soleil mourant ont commencé à altérer les champignons, ce qui provoque de curieuses métamorphoses chez les kiths qui consomment leurs pieds spongieux. Les PJ découvrent que certains kiths développent des appendices supplémentaires et vénèrent un champignon à l'odeur particulièrement infecte comme s'il était leur nouveau maître.

22. Dans les Collines Déchiquetées, un autre Haut-Maître, d'une indicible malveillance alors qu'il habite le corps d'une gamine de 10 ans, s'ennuie et a organisé de curieux combats de gladiateurs parmi ses champions. Si les PJ veulent passer, il leur faut prouver leur valeur.

23. Uleph, banni de la maison Reagen'Tor et ancien noble du clan, a commencé à traquer les PJ et tente d'obtenir leur aide pour reprendre son poste au sein de la maison.

24. Les fragments de jade en présence des PJ durant plus d'une journée commencent à se décomposer et à provoquer des effets aléatoires. On dirait bien que la simple apparition des personnages sur la Planète Pourpre a accéléré la demi-vie de toutes ces pierres, ce qui ne ravit pas vraiment les Hauts-Maîtres lorsqu'ils s'en rendent compte.

25. Éclipse ! Si les personnages trouvaient déjà la Planète Pourpre meurtrière sous les rayons du soleil mourant, attendez qu'ils voient les monstres qui émergent du sous-plateau au bout de deux jours de froid glacial et ininterrompu !

26. Un des Hauts-Maîtres s'est autoproclamé tribunal vivant. Opérant sans aucun kith à ses côtés, il dispense la justice à tous ceux qui viennent fouiller les tombeaux des anciens… et il a les PJ dans le collimateur.

27. Un seigneur de guerre kith particulièrement intelligent s'est séparé des Hauts-Maîtres pour créer sa propre faction de pillards kiths. Ces contrebandiers font circuler des fragments de jade entre les deux principaux clans kiths.

28. Les PJ ont la possibilité d'aider un pillard kith vulnérable assailli par un monstre local. Il les remercie en leur donnant un objet qu'il croit dépourvu de valeur, mais il s'agit en fait d'une puissante relique qui attire l'attention d'ennemis encore plus puissants.

29. Un Haut-Maître renégat offre aux PJ une relique rare et puissante s'ils retrouvent et ramènent son frère, captif à l'intérieur des cavernes des Sommets des Ancêtres.

30. Une faction de kiths a réquisitionné deux oiseaux mécaniques appartenant aux Maîtres du ciel. Les pirates de l'air ont entamé une campagne de raids sans pitié.

31. Ces derniers jours, des humanoïdes hideux et difformes émanent des champignons de la forêt. C'est comme si la Planète Pourpre elle-même donnait naissance à une forme de vie nouvelle et meurtrière douée de conscience.

32. Un portail céleste s'ouvre brièvement, et un humanoïde à peau verte, doté d'un curieux équipement futuriste, s'écrase au sol. Il affirme avec insistance connaître l'avenir des PJ et prétend qu'il est venu les aider à survivre à l'Âge de l'Orm.

33. Un petit crâne d'argent flotte au-dessus du lac de la mort et file à la surface des Désolations pour épier ce que font les PJ. Il s'agit d'un drone de surveillance obéissant aux ordres que lui donne quelque chose ou quelqu'un sous la surface du lac. L'appareil opère depuis une sorte de base subaquatique remplie d'appareils technologiques et de sombres mystères.

34. Une heure par jour, un château de cristal apparaît tout en haut des Sommets des Ancêtres, et on entend des cris de douleur qui résonnent à l'intérieur.

35. Le sénéchal de la maison Cotcyst, une tête posée sur un plateau en lévitation, recherche une ancienne œuvre d'art rarissime qui serait enterrée dans les Collines Déchiquetées.

36. Un seigneur de guerre kith en armure dorée apparaît et commence à attirer ses congénères d'autres factions en leur offrant d'étranges présents et en manifestant un charisme hors

du commun. On le dit capable d'exaucer les vœux… mais à quel prix ?

37. Le Triskelion de Vurr, une énorme machine de guerre en forme de roue, vient d'émerger de son mode veille au pied des Sommets des Ancêtres.

38. Un prêtre des Maîtres du ciel a énormément gagné en puissance sur le plateau, où sa tribu tient désormais lieu de troisième clan majeur, avec un effectif de disciples important et un lien apparent avec des pouvoirs divins. Son secret réside dans un antique manuel de créations de runes qu'il a découvert : l'ouvrage lui permet de modifier la technologie antique et de l'exploiter à son profit.

39. Les hommes-miroirs, énigmatiques et troublants, sont peu à peu réduits en esclavage par un mystérieux Haut-Maître qui cherche à siphonner leur énergie pour l'exploiter dans le cadre de sa chronomancie extradimensionnelle. Mais les hommes-miroirs sont en réalité les avatars de quelque chose de bien plus dangereux, qui attend d'entrer dans la dimension de la Planète Pourpre afin de se nourrir des créatures du plateau.

40. Un Haut-Maître renégat s'est relié cybernétiquement à une meute de streklions pour les contrôler. Malheureusement, le lien fonctionne dans les deux sens, et il s'est transformé en bête sauvage.

41. Un kith renégat, désormais sans maison, s'est aventuré dans les étendues sauvages pour y chercher la mort.

42. Un « tombeau » oublié se révèle être un ancien abri antiaérien dont les tunnels et les salles abritent toute une société de kiths mutants et consanguins.

43. Le « streklion piégeur », animal rarissime, se cache sous le sable pour surprendre les voyageurs !

44. Une porte étincelante apparaît et une troupe en émerge, des « renforts militaires » du passé qui viennent participer à une bataille. Mais ils arrivent mille ans trop tard.

45. Un unique champignon ambulant doté de propriétés bénéfiques tente d'échapper aux PJ dans la Jungle Fongique.

46. Une comète jaune apparaît dans le ciel, uniquement visible de jour et conférant à tous les êtres vivants une vitalité hors du commun durant les trois jours de son passage.

47. Les tourbillons de poussière forment des fantômes du monde de jadis, voire des visions de villes ou d'habitants disparus… avant de s'évanouir. Ils peuvent donner des indices au sujet d'un lieu caché.

48. Le soleil délétère est pris d'une visible convulsion, ce qui affaiblit tous les PJ. Tous les kiths présents lors du phénomène se jettent au sol en gémissant.

49. Un dopplegänger des Désolations tente de remplacer l'un des PJ. Il s'agit d'un Haut-Maître renégat, qui a conduit toute sa tribu à la catastrophe.

50. Un séisme suivi de ses répliques. D'énormes orms funestes qui se battent sous terre ?

51. Les PJ rencontrent un ermite kith qui pense que le soleil vient de se lever pour la dernière fois avant la fin du monde. Le lendemain, il raconte la même chose.

52. Le patron d'un PJ envoie un de ses sbires qui prend tout au pied de la lettre au secours de ce personnage, et de lui seul. Il se retrouve embarqué pour 24 h dans une quête annexe, avant de revenir exactement à l'endroit ***et au moment*** où on l'a enlevé.

53. Les PJ découvrent le cadavre d'une créature d'un autre monde. Comment est-elle venue ici, et pourquoi ? (Note de l'éditeur : elle pourrait relier le scénario aux aventures de l'Enchanteur d'Émeraude dans la série de modules DCC, si vous les possédez.)

54. Les PJ entendent parler d'un seigneur de guerre kith, un étranger. Il ressemble curieusement à un PJ ou un PNJ présumé mort ou porté disparu.

55. Une ouverture spatiotemporelle dans le ciel révèle une terrible bataille aérienne entre skiffs de guerre géants. L'un d'entre eux descend, et un homme d'équipage jette une échelle aux PJ en leur demandant de monter à bord de toute urgence.

56. Les personnages trouvent un portail à sens unique. Sur quel lieu donne-t-il ?

57. Les PJ découvrent une carte au trésor rédigée en langue elfique !

58. Un démon errant, emprisonné par magie, supplie les PJ de participer à sa libération (par l'intermédiaire d'une quête). Il négocie en offrant des informations (vraies ou fausses) permettant de localiser une pierre de jade intacte.

59. Un jeune kith errant tombe dans un trou peu profond en cherchant à échapper à une meute de streklions. Les bêtes l'attendent en haut mais se montrent inexplicablement trop effrayées pour le suivre.

60. Le « Champimonde » serait l'être le plus vieux de la Planète Pourpre. Peut-être accorderait-il un bienfait aux PJ en échange d'une faveur ?

61. Les PJ découvrent que leur collection de fragments de jade a disparu et qu'on a laissé un plan à la place.

62. Les personnages voient deux kiths se disputer les restes d'un cadavre. Une troupe de kiths arrive et exige que les PJ servent de témoins lors de leur procès.

63. Les PJ découvrent une peinture rupestre : trois objets (une tête dans un bocal, une pyramide fumante et un ver géant) occupent les trois coins d'un triangle. Au centre se trouve un champignon comportant de nombreuses portes.

64. Une kith dotée d'étranges tatouages porte un jeune gribb sur l'épaule, et deux streklionceaux l'accompagnent. Elle fait signe aux PJ de la suivre.

65. Les personnages trouvent un squelette à côté d'un journal rédigé en langue commune. Il raconte l'histoire de son auteur, apparemment naufragé sur la Planète Pourpre et qui aurait découvert comment confectionner une potion ou une huile protégeant de la désintégration. Un ingrédient dangereux à se procurer fait partie des ingrédients.

66. Les PJ rencontrent deux champions kiths qui s'affrontent en combat singulier. Personne d'autre n'est visible dans les parages.

67. Les personnages trouvent un autel improvisé en l'honneur d'un dieu oublié. Lorsqu'on en allume la bougie, elle invoque l'apparition d'un clerc depuis longtemps défunt.

68. Un kith isolé ne cesse de lancer la ligne de sa canne à pêche dans une rivière depuis longtemps asséchée.

69. Les PJ trouvent un gribb à terre, l'aile brisée. S'ils le soignent, il s'envole et tente de les entraîner vers un lieu particulier.

70. Un kith fantôme informe les PJ que des kiths renégats refusent de dévorer leurs victimes dans la Jungle Fongique. Par conséquent, ces dernières se relèvent sous forme d'esprits du mal et terrorisent les environs. Si les PJ parviennent à vaincre ces kiths et à les dévorer, les esprits seront apaisés. Bien sûr, les kiths végétariens ont quant à eux une alternative à proposer…

71. Un guerrier solitaire à l'armure étrange, à cheval sur un streklion (ou un gribb géant), suit les PJ à bonne distance. Il disparaît dès que les PJ le quittent des yeux.

72. Un androïde sans tête erre dans les Désolations en cherchant quelqu'un qui l'aiderait à retrouver sa tête. S'agit-il d'un Haut-Maître perdu de la maison Cotcyst ?

73. Les personnages découvrent un petit cylindre de cuivre hermétique qui contient des pilules rouges. En avaler une permet de voir des empreintes de pas invisibles jusqu'alors, ainsi que d'autres surprises à venir…

74. Une épidémie se répand parmi les sables.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

L'ÉCOLOGIE DES KITHS

« La barbarie est l'état naturel de l'humanité […]. La civilisation n'est pas naturelle. Elle résulte simplement d'un concours de circonstances. Et la barbarie finira toujours par triompher. » – Robert E. Howard

Les origines de la Grande guerre se perdent dans les brumes du passé. Certains sages affirment que les premières escarmouches eurent lieu pour s'approprier les ressources en diminution d'une planète mourante. D'autres pensent que la guerre naquit de pulsions sanguinaires démentes provoquées par les rayons malsains du soleil délétère, ou que ce fut la dévotion aveugle des kiths envers leurs répugnants rois-dieux qui les autorisa en premier lieu à fracasser le crâne de leurs frères. À moins que la nature des kiths n'ait toujours été marquée par la brutalité et la violence, et que cette nature ne changera jamais.

Quelles que soient les sources du conflit, on ne peut guère se tromper sur ses fruits amers : les kiths, des créatures gracieuses au dos droit, versées dans la philosophie et les arts, se sont transformées en bêtes voûtées, êtres difformes et torturés par la lumière tératogène du soleil mourant. Ils s'ornent le corps de cicatrices, de tatouages grossiers et des trophées sanglants arrachés aux cadavres de leurs ennemis. Ce sont d'infatigables machines de guerre qui s'affrontent non pas pour survivre, mais par dévotion enragée envers leurs « Hauts-Maîtres ».

Pis encore pour ceux qui chercheraient à s'y opposer, les hommes-bêtes voyagent rarement seuls. Un kith isolé ne représente pas plus de danger qu'un sanglier ou qu'un ours farouche, mais une horde équivaut à une véritable force de la nature, capable d'écraser l'ennemi et de semer dans son sillage la dévastation et la mort.

Embrasées par la dévotion religieuse, abhorrant leurs adversaires, les hordes de kiths règnent sur le haut-plateau et apportent la ruine à quiconque leur cherche querelle.

APERÇU

Les kiths d'aujourd'hui résultent de centaines de générations d'élevage sélectif, de manipulation physique et culturelle : ils représentent la véritable incarnation de la guerre. Déformés par la science, arborant les mutations issues des rayons du soleil délétère et le crâne bourré des convictions radicales de leurs maîtres, tous les kiths sont des guerriers robustes, qui ne se posent jamais de questions et cherchent sans relâche à massacrer leurs ennemis.

Comme divers érudits l'ont remarqué, le kith standard mesure 1,80 m environ et présente de larges épaules ainsi qu'un torse épais. De prime abord, ces créatures semblent lourdes et lentes… une erreur qu'un aventurier imprudent ne commettra qu'une fois.

La teinte de leur peau pâle va du blanc cendreux au jaune graisseux, la couleur du sol de leur planète. Les kiths sont très fiers des complexes tatouages qu'ils se tracent sur le corps. Leurs sceaux, leurs marques et leurs cicatrices chroniquent le récit de leurs triomphes et servent de protection contre les mauvais esprits. Les tatouages représentent aussi bien un défi qu'une mise en garde pour d'éventuels adversaires, et la peau d'un ennemi à la peau particulièrement tatouée est un trophée recherché pour les bannières de guerre.

Les kiths ne produisent guère de biens sophistiqués. Leurs outils vont des pierres taillées aux grossiers instruments de fer. On accorde beaucoup de respect aux forgerons et armuriers, les techniques du travail du métal demeurant des secrets bien gardés auxquels on associe bien des superstitions. (Les personnages venus d'autres mondes et manifestant des connaissances avancées seront très recherchés : les troupes de guerriers n'hésiteront pas à s'affronter pour s'approprier ce savoir particulier.) Pour compléter leur maigre production, les kiths écument les Désolations en quête de reliques perdues cachées parmi les dunes mouvantes.

Le rang d'un guerrier résulte de la qualité de ses armes ainsi que du nombre de tatouages qu'il arbore. Quant aux kiths faibles qui tombent sur des armes antiques, ils se font malmener par des guerriers plus forts qui s'emparent de ces trésors. Les moins compétents au combat se font bien vite tuer, et leur peau finit sur les bannières de l'ennemi.

(Quand des personnages venus d'autres mondes rejoignent une troupe de kiths, leur absence de tatouages et d'armes sophistiquées les désigne comme cibles idéales pour les tyrans locaux. Les PJ portant beaucoup de tatouages font exception et bénéficient du respect et de l'admiration de leur clan d'adoption, fût-ce à contrecœur.)

Les kiths jeunes ou inexpérimentés manient souvent de simples gourdins ou de frustes lances. Les premiers sont confectionnés à partir de pied de champignon séché auquel on fixe une tête de pierre. Les pointes de lance se composent de pierre taillée ou de morceau de métal martelé, récupérés dans les Désolations. En guise de vêtements, les kiths portent les peaux dérisoires qu'ils parviennent à dérober, attachées à l'aide d'une ceinture en cuir ou en peau tissée.

Les kiths qui ont survécu à au moins une bataille ont eu l'occasion de piller les cadavres ennemis et possèdent par conséquent de meilleures armes et armures. Ils échangent les casse-têtes à pointe de pierre contre de grossières barres de fer grêlé et les tabards de peau contre d'épaisses armures de cuir. Les plus observateurs peuvent même découvrir une ou deux reliques, même s'ils doivent ensuite se montrer assez vigoureux pour les conserver.

NOTE SUR L'ÉTYMOLOGIE KITH

Les érudits et explorateurs venus d'autres pays s'interrogeront sans doute sur l'usage que font les kiths de mots tels que *maison* ou *compagnie* pour désigner ce qui se limite la plupart du temps à des bandes de guerriers sauvages enclins au massacre.

Ces termes sont des vestiges étymologiques, mots et phrases à demi-enfouis témoignant de l'existence d'une ancienne culture. Tout comme le paysage dévasté de la Planète Pourpre est jonché d'antiques et impossibles outils et armes, leur langue elle-même conserve des termes et une grammaire d'un autre âge.

Les plus féroces guerriers émergent du tumulte de la guerre pour devenir champions : marqués par des dizaines de batailles, couverts de tatouages clamant leurs triomphes martiaux et vêtus des peaux de leurs adversaires vaincus, ils manient les reliques meurtrières d'un autre âge. Parmi eux, les rares individus qui manifestent un sens stratégique et un charisme d'officier suffisant pour diriger une troupe sont promus à la tête de leurs bandes.

Les kiths ne font aucune distinction entre guerriers mâles et femelles : leur seul critère de discrimination repose sur les prouesses martiales. Chaque membre du clan est tenu de se battre pour le compte de sa maison, ceux qui refusent étant condamnés à l'exil, de crainte que leur mauvais exemple n'inspire les jeunes.

Par nature, les kiths sont des créatures grégaires qui recherchent le confort de leur horde. Cet aspect vient en partie de la nature meurtrière du haut-plateau : un kith isolé ne tarde pas à finir au menu d'une nuée de gribbs ou d'un streklion en maraude. Mais cette mentalité de meute résulte avant tout d'un besoin profond de certitudes et de sens. On instille cette impuissance chez tous les kiths à la naissance : les Hauts-Maîtres savent tout, et les kiths n'ont qu'à obéir. La mentalité de meute porte ses fruits sous la forme d'une loyauté indéfectible de la part des adultes, peu de kiths soutenant une décision contraire à la volonté du maître. L'exil constitue un châtiment effroyable pour les kiths. N'importe quelle punition, y compris la mort, vaut mieux que se retrouver seul.

Ce paradigme rigide peut profiter pour un temps aux PJ qui, par la vertu de leurs origines extraplanétaires, existent hors des cadres acceptés par les kiths. Incapables de savoir quelle réaction adopter face aux PJ, ces derniers se contentent de les ignorer de prime abord. Cette volontaire cécité prend brusquement fin si les PJ s'en prennent à eux, ce qui les identifie alors comme des adversaires, ou si les Hauts-Maîtres apprennent leur présence et donnent des ordres en conséquence à leurs troupes.

Finalement, pour comprendre la culture kith, il est vital de reconnaître la conviction profonde qu'ont tous les kiths quant au fait que leurs Hauts-Maîtres expriment toujours la vérité absolue. Croire le contraire reviendrait à risquer un véritable suicide mental, confrontant le kith aux horreurs qu'il a infligées à ses congénères depuis des temps immémoriaux. Mieux vaut s'en tenir à la parole des maîtres, redoubler d'efforts et combattre pour la cause qu'on vous désigne comme juste.

LES CLANS DU HAUT-PLATEAU

Deux tribus survivantes dominent le haut-plateau où se déroulent les principales aventures : les maisons Cotcyst et Reagen'Tor. Les autres kiths de la surface appartiennent à des bandes d'exilés et de réfugiés vagabonds dirigées par des prophètes charismatiques qui répondent à l'appel de l'immortalité. Ces renégats pourraient même être les descendants des maisons Memniscene, Ishgar'Ols et Jedharl (cf. Sous la Planète Pourpre, page 122).

Chaque groupe se considère comme le maître légitime de la Planète Pourpre. D'ailleurs, peu de kiths s'estiment en guerre : tous croient plutôt livrer une lutte désespérée pour la survie de la civilisation contre des sauvages ravalés au rang de bêtes. Aucune atrocité n'est de trop quand il s'agit de servir le clan.

Par conséquent, chaque camp a diabolisé l'autre afin qu'il ne reste aucun compromis possible. Pour eux, le seul espoir de paix repose dans l'anéantissement total de l'ennemi.

ORIGINES APOCRYPHES

Toutes les factions de la planète adhèrent à un mythe des origines commun : une époque où les kiths étaient universellement nobles d'esprit, bienveillants dans leurs actes et agréables à regarder. On parle encore de la lumineuse Ae'nthor aux flèches étincelantes et aux grands halls d'étude calmes et studieux, où les mystères de l'univers s'étalaient aux yeux des curieux et des déments, de Dorak à la haute muraille, perchée comme un faucon à l'orée des terres sauvages, avec ses vaillants chevaliers dévoués à la protection de leurs semblables, ou bien encore de la sombre Raxas aux tombeaux sacrés et aux couloirs gris, où l'on inhumait empereurs et serfs avec les mêmes honneurs, et où l'âme de chaque kith était honorée comme expression finie de l'infini, brillante étincelle émanant du soleil éternel lui-même.

En ces temps bénis, si l'on en croit les légendes, chaque kith s'inclinait devant la même cause. Et tous les clans s'imaginent que s'ils remportent la guerre éternelle, leur peuple se dressera de nouveau pour reprendre la place qui lui revient sur le trône du monde, entamant une ère de paix et d'éducation telle que l'on n'en a plus jamais connu depuis les temps jadis.

Chaque maison survivante explique à sa façon la déchéance et la chute. La vérité se perd dans les brumes de la guerre : s'il existe une histoire définitive un jour, on pourra douter de sa fiabilité, puisque ce seront les vainqueurs qui la rédigeront. Voici les légendes qui circulent parmi les maisons survivantes du plateau.

Maison Cotcyst : Comme le rapportent les shamans-orateurs du clan militant, la chute des kiths fut précipitée par une coalition de maisons renégates qui refusèrent de se soumettre à la volonté de l'empereur du monde. Entraînées dans une guerre civile, sept maisons loyales vouèrent leurs nobles fils au combat destiné à réunifier l'empire.

Les fils de Cotcyst n'étaient pas faits pour affronter leurs frères. Cherchant désespérément à créer des guerriers supérieurs, ils se soumirent à d'horribles expériences. La science magique déforma leur esprit et leur corps, tandis que leur âme était brisée et reforgée sur l'enclume de la dévotion aveugle.

Les membres de cette génération perdue étaient les précurseurs des guerriers kiths qu'emploie aujourd'hui Cotcyst.

La guerre de réunification traîna en longueur. Quand les escouades de la mort des Cotcyst parvenaient à soumettre un clan rebelle, un autre apparaissait, séduit par le chant de sirène de l'indépendance. La machine de guerre des Cotcyst suivit le rythme des rebelles féroces et obstinés, et ce qui était à l'origine un effort de réunification d'un empire morcelé se transforma en lutte désespérée pour la survie. Harcelés de toutes parts, leurs propres alliés se retournant contre eux, les membres de la maison Cotcyst abandonnèrent leur objectif d'unité au profit d'une guerre totale. Ils réduisirent en cendres les villes de leurs adversaires, broyèrent leurs cadavres sous le pas de leurs troupes de guerre et expulsèrent leurs familles en pleurs dans les régions sauvages.

Les hordes actuelles témoignent de l'histoire tragique de leurs ancêtres. Le rêve de l'unification a disparu au profit de celui de la paix au prix d'abjects massacres. Après des siècles de lutte, leurs adversaires ont été réduits au rang de bêtes sauvages. La fin est proche, comme les chefs cherchent à s'en assurer les uns les autres. Encore une bataille, encore une victoire, et peut-être les maîtres pourront-ils ramener leur peuple à sa grandeur initiale.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Maison Reagen'Tor : Le Jour des Apocalypses approche, celui où le soleil délétère finira par flétrir et mourir avant d'exploser dans un soubresaut cosmique qui détruira les vivants et consumera la planète, ne laissant que cendres brûlantes dans son sillage.

Tout ceci, les prophètes l'ont prédit depuis le sommet de leurs tours brillantes. Si les kiths veulent survivre à l'apocalypse, ils doivent purger la planète de tout le mal qui l'habite.

Toutes les maisons n'adhéraient pas aux prophéties d'autrefois. Certaines, craignant la maison Reagen'Tor et sa vision extrémiste, cherchèrent à se protéger en réduisant les prophètes au silence. Les maisons hérétiques se dressèrent comme un seul homme pour massacrer les fidèles des Reagen'Tor et marcher sur leur temple sacré. Mais alors que les foules s'approchaient de leur sainte demeure, prêts à abattre les pierres de la ziggourat, les Hauts-Maîtres intervinrent. Ils firent disparaître le temple et ses fidèles, qui reparurent au sommet du haut-plateau. Le miracle leur coûta cher, cependant, car il réduisit les maîtres à l'état de nuages doués de conscience. Ils avaient sacrifié leur enveloppe charnelle afin que leurs enfants voient le soleil se lever.

Depuis ce jour, les dévots de la maison émulent l'exemple de leurs maîtres en portant le temple sur leur dos pour parcourir jour après jour les Désolations. Évitant les païens sauvages qui n'hésiteraient pas à détruire leur sainte demeure, les fidèles donnent leur vie pour en assurer l'éternelle pérennité.

Après avoir voyagé jusqu'aux confins de la planète, la maison Reagen'Tor nourrit toujours une foi inébranlable. Ses maîtres sont devenus immortels dans leur temple céleste, lui-même affranchi du vulgaire carcan de la matérialité. Il ne reste plus qu'à laver l'âme des vivants afin que le jour prévu, les flammes du soleil mourant déferlent sur les fidèles pour rendre à la maison et à ses kiths leur gloire de jadis.

LES EXILÉS

Il n'y a pas de place pour les kiths déloyaux ou lâches parmi les clans. Les renégats et les rebelles ont le choix : l'exécution ou l'exil. La plupart optent pour la première solution. Les rares exilés doivent se débrouiller seuls dans la nature. Ceux parmi eux qui survivent assez longtemps pour trouver d'autres kiths exilés joignent leurs forces pour former leurs propres hordes de guerriers.

L'espérance de vie de ces bandes de rebelles est souvent limitée. Sans la direction de leurs maîtres tyranniques, confrontés aux innombrables décisions nécessaires à la survie dans la nature, leurs membres s'entredéchirent souvent lors de querelles qui tournent vite au bain de sang.

Cependant, durant les rares occasions où un prophète charismatique se retrouve à la tête d'une bande de réfugiés, il reste une maigre chance que ces derniers survivent, voire prospèrent à l'ombre des Sommets des Ancêtres. Ces petits groupes qui ne représentent aucune menace pour les clans passent souvent inaperçus. Selon le prophète et la nature de son message, ces modestes troupes de rebelles peuvent se montrer plus tolérantes vis-à-vis des PJ, ou au contraire bien ancrées dans leurs dogmes fondamentalistes.

HORDES DE GUERRIERS

Chaque tribu se divise en hordes, dont tous les membres sont censés se battre. Après des siècles de conflit, il n'existe littéralement aucun non combattant parmi les tribus kiths. Le rang résulte du mérite et des prouesses sur le champ de bataille. La cruauté, la ruse et la brutalité sont les qualités que l'on admire chez les chefs, lesquels exigent une obéissance absolue de la part de leurs guerriers.

Chaque horde marque son campement grâce à un grand étendard, tous les soldats ou les escouades qu'elle comprend entretenant leurs propres bannières plus modestes. Fixés à des mâts formés de faisceaux de pieds de champignons, les étendards mesurent au moins 5 m de haut et sont ornés des sinistres trophées de la horde. Il n'existe aucune forme d'héraldique officielle ; chaque groupe se délecte simplement de confectionner l'étendard le plus affreux possible. (Les grandes bannières de la Compagnie de la Reine Noire sont assez hautes et robustes pour qu'on y accroche des cadavres entiers de kiths abattus.) On transporte les étendards sur le champ de bataille, à la tête de la horde, et des sentinelles triées sur le volet les surveillent lorsqu'elle installe son camp.

Les non-kiths ne peuvent en aucun cas rejoindre officiellement une maison, mais il est *possible* qu'une troupe accepte les PJ en son sein. Ils bénéficient alors d'un privilège limité : tant qu'ils demeurent au sein de la troupe ou à proximité, ils n'ont rien à craindre, mais dès qu'on les surprend loin de leurs frères d'armes kiths, ils réintègrent leur simple statut de bêtes sauvages. Les champions des hordes adverses défient les PJ en combat singulier ; le reste de la troupe encercle les PJ, menaçant de les submerger et de les déchiqueter pour suspendre leurs entrailles à la bannière tribale.

Aucun personnage ne peut espérer se faire accepter sans survivre à toutes sortes de défis et de rites. Il faut généralement en subir trois, un nombre qui peut monter à cinq, voire davantage, selon la politique de la maison. Le Juge est bien sûr encouragé à user de toute sa malveillante créativité pour développer ces rituels ou pour en créer de nouveaux afin de torturer les PJ de ses joueurs.

Les personnages qui acceptent de se confronter aux rites doivent le faire sans armes, armures ou équipement. Cela dit, le Juge doit tenir compte de la très médiocre opinion qu'ont les kiths vis-à-vis des PJ : ils les autorisent donc à participer aux rites à plusieurs. Les PJ astucieux trouveront sans doute moyen de tricher ou de triompher des épreuves « à la Cugel » : c'est tout à fait acceptable, et la manœuvre peut même se révéler indispensable, mais si on les prend à tricher, toute la horde se jette sur eux et les attaque.

Voici quelques exemples de rites possibles :

- On confie aux PJ une bannière sans ornement et on les expédie dans la nature. Leur mission : revenir avec un étendard dûment décoré. Les éloges des chasseurs seront à la mesure de la monstruosité de leurs victimes : on répète autour des feux de camp l'histoire de seigneurs légendaires qui revinrent avec une bannière ornée de peaux d'orms.
- On présente aux PJ la chair de cinq champignons différents. Ils doivent en choisir et en consommer trois. (Notez bien que le but consiste à survivre à l'épreuve, pas nécessairement à choisir les champignons les moins toxiques. Ceux qui choisissent les plus vénéneux et en réchappent reçoivent les plus grands honneurs.)
- Armés uniquement de casse-têtes rituels (1d4 points de dégâts), les PJ reçoivent pour mission de tendre une embuscade à une troupe ennemie. Plus ils massacrent d'adversaires, plus on les respecte.
- On conduit les personnages dans les Sommets des Ancêtres où on les charge de piller les tombeaux ancestraux d'une tribu ennemie. Plus ils rapportent d'objets de valeur, plus on les félicite. Malheur aux PJ qui reviendraient les mains vides ou avec des reliques inutiles sur le champ de bataille.
- Pour témoigner leur loyauté à leur horde, les PJ sont conduits dans une arène bâtie à l'aide de pieds de champignons pointus, où on leur ordonne de s'entretuer. Toute la troupe regarde, applaudissant ses favoris et tuant tout PJ qui refuse le défi.

Après avoir réussi un des rites de passage, les PJ survivants sont plaqués à terre pendant que des artistes et tatoueurs les tailladent et leur décorent la peau pour y inscrire sceaux et runes sacrés. Ces scarifications et ces tatouages se font généralement sur la poitrine et le dos, mais il arrive qu'on décore les bras ou les jambes des guerriers les plus vaillants. Quant aux meilleurs, c'est le visage ou le crâne qu'on tatoue lors de leur intronisation.

À l'inverse, les personnages dont on estime qu'ils ont échoué aux épreuves sont submergés par le nombre, cloués au sol et éviscérés lors d'un rituel sanglant baptisé le manti-beboj.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs des hordes les plus célèbres et les plus prospères, ainsi que leurs champions et seigneurs de guerre.

MAISON COTCYST

Compagnie de la Reine Noire : De toutes les troupes de guerriers qui écument le haut-plateau, les plus redoutées sont les légions de sauvages hurlants rassemblés sous la bannière de la Reine Noire. Quand sa compagnie se met en marche, on voit les nuages de poussière qu'elle soulève à des kilomètres à la ronde, et une fois qu'elle a jeté son dévolu sur une proie, il ne reste aucun survivant pour en faire le récit. La bannière de la compagnie se compose de la peau tannée d'un gigantesque orm funeste albinos convoyée par dix-sept porte-étendards aveugles, qui ont tous délibérément offert leurs yeux dans un geste de loyauté envers la maîtresse de leur compagnie, Nam-knir.

Vénérée par ses adeptes sous le nom de Reine Noire, Nam-knir présente un aspect redoutable. Plus grande que ses congénères, elle a les bras et jambes couturés de cicatrices, témoignages d'une vie de bataille, et des émotions intenses flamboient dans ses yeux vert clair. Impossible à manquer sur un champ de bataille, la Reine Noire se coiffe d'un grand casque composé d'un crâne de streklion laqué et de plaques de fer noirci. Elle manie un duo unique de torches qui se combinent pour déployer un rayon de plasma de 2,10 m de long qui crépite et ruisselle d'énergie.

Malgré la terreur qu'elle inspire au combat, Nam-knir a obtenu son rang non pas par de simples massacres mais grâce à un sens de la stratégie prononcé. La Reine Noire a un don surnaturel pour anticiper les mouvements de l'ennemi. Combiné à la loyauté indéfectible de sa troupe, ce talent fait de la compagnie une armée sans pareil sur la Planète Pourpre. Les maîtres de la maison Cotcyst comptent beaucoup sur les compétences de cette générale qui ne les a jamais déçus jusqu'ici.

La Compagnie de la Reine Noire compte environ 1000 kiths, mais ils se rassemblent rarement pour marcher sur le même ennemi. La plupart du temps, la troupe se sépare en deux groupes qui visent des objectifs distincts. Si la maison était menacée, toutefois, la Reine Noire ne tarderait pas à rallier ses capitaines et à abattre son courroux sur quiconque oserait se dresser contre elle.

Interpréter la troupe : Influencée par les mythes de la vieille planète, la Reine Noire prend les PJ pour des Hauts-Maîtres qui viennent de sortir de leur long sommeil. Aux PJ de préserver l'illusion ou non. S'ils parviennent à se comporter comme de nobles kiths pluriséculaires, la Reine Noire fait tout ce qui est en son (considérable) pouvoir pour protéger les personnages. Elle choisit ceux qui paraissent les plus puissants pour partager sa couche, dans l'espoir d'engendrer un guerrier digne de lui succéder à la tête de la compagnie. La perspective de laisser un héritage pourrait même la pousser à trahir ses maîtres Cotcyst.

Si les PJ ne parviennent pas à saisir cette occasion ou s'ils tombent simplement le masque, ils encourent une colère décuplée par la découverte de leur duplicité (même s'ils n'ont pas agi de façon délibérée).

La Reine n'est pas au courant de la menace que représentent les Cavaliers (cf. plus bas), qu'elle tient pour de loyaux disciples. Si les personnages parviennent à la convaincre de la perfidie de Pol-el, elle les engage dans sa troupe et part anéantir l'armée de vétérans de son ex-prétendant.

La Reine Noire est toujours accompagnée de 3 à 5 champions, d'énormes kiths eunuques prêts à donner leur vie sur un signe de sa part. Au combat, ce nombre double : les eunuques servent d'hommes-boucliers, prêts à se jeter au-devant des coups qui visent leur maîtresse.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

(Pendant une bataille, un eunuque adjacent peut effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour s'interposer entre la Reine Noire et une attaque qui la prend pour cible.)

Nam-knir, la Reine Noire : Init +3; Att torches à plasma jumelles +6 corps à corps (1d16+4) ou rayon de la mort +2 distance (1d5 + jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter la désintégration); CA 15; DV 6d12+10; PV 46; Mvt 9 m; Act 2d20; JS Vig +3, Réf +0, Vol +3; AL L.

Champions eunuques : Init +2; Att gourdin clouté +4 corps à corps (1d6+4) ou lance +0 distance (1d8+4); CA 13; DV 3d12+6; PV 40; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour subir une attaque à la place de la Reine; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0; AL L.

Cavaliers de la désolation : Subordonnés à la Compagnie de la Reine Noire, les Cavaliers forment une troupe d'élite réputée et redoutée dont les membres chevauchent de grands streklions sur le champ de bataille. Chaque cavalier dispose d'une bannière fixée à sa selle, ornée du crâne de sa plus redoutable victime et pourvue d'une peau flottante où l'on a tatoué l'emblème de la troupe.

Ces guerriers dont l'effectif se monte à quelques douzaines seulement se targuent d'être les plus meurtriers de la maison Cotcyst (et par conséquent les meilleurs de tout le plateau). Rares sont ceux qui affirmeraient le contraire. Tous les « chevaliers » et leurs streklions sont équipés d'armures d'os et de plaques récupérées (de vrais chefs-d'œuvre, selon les critères des kiths), et ils manient des lances, des lames de seconde main et des javelots en piquants de streklion.

Les Cavaliers se spécialisent dans le harcèlement des adversaires à distance : ils les épuisent grâce à des feintes tactiques et en faisant mine de charger avant d'attaquer avec leurs javelots. Une fois le moral de l'ennemi brisé, les kiths se ruent à l'assaut sur leurs streklions pour abattre les adversaires en déroute avec une efficacité effroyable. Les rares fois où les Cavaliers sont forcés de se battre au corps à corps, ils mettent pied à terre et laissent leurs streklions combattre à leurs côtés.

Hautains et fiers, les Cavaliers se considèrent comme supérieurs à tous les autres membres de la maison Cotcyst. Après chaque raid, on les acclame et on fête leur retour; tous les kiths de la maison souhaitent rejoindre leurs rangs. Avec tous ces prétendants, la troupe n'accepte que les meilleurs guerriers, ce qui ne fait que renforcer son prestige. Les membres de la troupe se considèrent comme au-dessus des lois de la maison et tuent les autres membres au moindre affront, réel ou imaginaire.

Les Cavaliers sont dirigés par Pol-el l'Ancien, maître d'armes revêche et survivant d'une centaine d'escarmouches sanglantes. Bien que d'apparence grotesque et hideuse même selon les critères de beauté kith, il nourrissait naguère un amour farouche pour la Reine Noire, jusqu'à ce que Nam-knir rejette ses avances. À présent, Pol-el cherche à détruire la femme qu'il ne peut posséder. Le sort qu'il lui réserve une fois son coup d'État réalisé varie au jour le jour et en fonction de son humeur, mais il envisage toujours des traitements sadiques.

Pol-el évite le combat quand il le peut et dirige ses troupes depuis un lieu sûr. S'il doit se battre, il le fait toutefois avec une férocité issue de sa haine pour la beauté et la vie. Le capitaine kith manie un grand casse-tête clouté et chevauche un streklion

albinos géant, mais il bat promptement en retraite s'il se trouve confronté à des forces égales ou supérieures.

Les Cavaliers de la Désolation disposent de petits camps aux abords du Castellum. C'est là qu'ils dressent leurs streklions, fabriquent leurs armes et leurs armures, et s'entraînent sans relâche pour garantir l'excellence de leurs cavaliers. Chaque camp compte 5 à 15 cavaliers en même temps, tous prêts à monter en selle et à partir au combat en un instant.

Interpréter la troupe : Les orgueilleux cavaliers répugnent à accueillir les PJ, qu'ils repoussent d'emblée. Ceux qui insistent pour intégrer la troupe se voient offrir un périlleux marché : on les acceptera s'ils capturent la Reine Noire et la livrent à Pol-el l'Ancien.

Si les PJ triomphent des Cavaliers au combat ou lors d'un tournoi armé, Pol-el ne recule devant rien pour laver cette honte, mobilisant la troupe tout entière dans un effort pour les traquer et les abattre. Si les PJ se rangent du côté de la Reine Noire, leur sort n'est guère plus enviable. Pol-el en déduit que Nam-knir les a pris pour amants, et seule la mort des PJ éteindra sa violente jalousie.

Pol-el l'Ancien : Init +0 ; Att gourdin clouté +4 corps à corps (1d10+4) ou rayon de la mort +2 distance (1d5 + jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter la désintégration) ; CA 17 ; DV 5d12+10 ; PV 52 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; JS Vig +2, Réf +2, Vol +3 ; AL C.

Cavalier standard : Init +2 ; Att lance +3 corps à corps (1d12+3) ou javelot +0 distance (1d6+3) ; CA 15 ; DV 3d12+6 ; PV 35 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL L.

MAISON REAGEN'TOR

Les Serviteurs du Chaudron : Annoncée par une colonne de fumée de couleur cobalt et une puanteur de chair brûlée, cette troupe se compose entièrement de fanatiques suicidaires engagés dans un pèlerinage de mort et de destruction. À la place des bannières ordinaires, ils portent un énorme chaudron qui repose sur de grands mâts attachés avec des fibres et des tendons. Des charbons ardents fument à l'intérieur : dès qu'un membre de la troupe meurt, on l'attache aux mâts, on le hisse dans les airs et on le précipite dans le chaudron, où la fumée bleuâtre de sa combustion rejoint les émanations noires de ses maîtres.

Les kiths de cette troupe se couvrent systématiquement de suie et de cendres grasses et ils empestent les offrandes brûlées. Leurs armes, grossières même selon les critères kiths, se composent de pieds de champignon, de piquants pourris arrachés à des cadavres de streklions et de fémurs (encore ensanglantés) pris à leurs adversaires. Exception faite de morceaux d'armures très rares (que leur capitaine a désigné comme sacrés), ils déambulent entièrement nus, persuadés que les Hauts-Maîtres protégeront leurs fidèles quoi qu'il advienne. Quand un kith succombe sur le champ de bataille, c'est assurément la preuve que sa foi était vacillante.

Les kiths hurlent leur dévotion pendant qu'ils marchent, vociférant des prières à s'en meurtrir la gorge. Toutes les troupes du plateau manifestent leur dévotion vis-à-vis des maîtres, mais les kiths du Chaudron l'élèvent à un tel degré que le moindre acte quotidien, aussi insignifiant soit-il, correspond à un rituel complexe : pour allumer un feu, il faut réciter la prière adéquate,

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

et chaque bouchée de nourriture doit être mâchée un nombre de fois bien particulier, correspondant à une séquence sacrée. Il en va de même pour les combats. Les Serviteurs du Chaudron aboient des malédictions à chaque coup porté, chaque attaque représentant une supplication adressée à leurs maîtres de fumée.

Les fanatiques sont dirigés par l'austère Pontip, un kith maigre de plus de 2,40 m. Vêtu d'une robe en peau de kith et équipé d'un bâton de fer noirci au feu, le prêtre cadavérique semble constamment à l'article de la mort. Le Pontip fait bien plus vieux que son âge, et s'il tient encore debout, ce n'est pas grâce à sa foi, mais en raison de la haine intense qu'il voue aux hérétiques. Lorsqu'il s'agit de pourchasser les impies, son énergie et sa passion ne connaissent aucune limite. Les incroyants ont la possibilité de renoncer à leur hérésie et de se joindre à sa croisade. Ceux qui hésitent sont massacrés.

(Le Juge remarquera que le prophète, malgré son charisme féroce, ne possède aucune capacité de lanceur de sorts. Les maîtres de suie de Reagen'Tor sont de faux dieux, incapables d'accorder des sorts à leurs adeptes.)

Le symbole de l'autorité du Pontip est son bâton de fer piqueté de rouille. Cette ancienne torche à plasma crache en permanence une flamme bleue qui met le feu à tout ce qu'elle touche, un pouvoir que le Pontip emploie avec beaucoup de cruauté pour prouver la faveur divine dont il jouit. Mais après des décennies d'utilisation, la flamme faiblit peu à peu. Au Juge de décider quand et comment elle s'éteindra tout à fait. Une fois privé de sa relique, le Pontip aura du mal à prouver son caractère divin à sa horde de zélateurs. (On peut recharger et enflammer le bâton comme n'importe quelle autre relique à condition de posséder un fragment de pierre de jade.)

La description de la compagnie ne serait pas complète sans son mystérieux chaudron bouillonnant. Transporté à 9 m dans les airs au bout de pieds de champignons attachés, le chaudron crache des flammes couleur béryl qui dégagent des nuages d'huileuse fumée bleue. Les rayons de lumière qu'il émet font fondre la chair (1d12 points de dégâts par round d'exposition, jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour les réduire de moitié). Les personnages qui parviennent à distinguer la source des flammes aperçoivent les sept crânes aux mâchoires béantes qui émettent ce feu vif couleur d'émeraude. La chair exposée à la lumière directe des flammes brûle comme ci-dessus.

Les crânes abritent une puissance immense. Un clerc, un mage ou un voleur peut réussir à en maîtriser un au prix d'un rituel de 6 h qui s'achève par un test d'incantation DD 25. En cas de réussite, le personnage reçoit un bonus de +5 à tous ses tests d'incantation. Chaque fois que le crâne sert à assister un test d'incantation, il y a 1 % de chances qu'il échappe à son carcan occulte et brûle la chair de son maître (jet de sauvegarde de Réflexes DD 25 pour éviter la mort immédiate). Les elfes n'ont aucune chance de maîtriser les crânes et sont immédiatement détruits (jet de sauvegarde de Volonté DD 20 ou mort immédiate). Les lanceurs de sorts peuvent tenter de maîtriser plusieurs crânes, mais le DD du test d'incantation d'origine et des jets de sauvegarde augmente de 5 par crâne supplémentaire.

Interpréter la troupe : À moins que les PJ ne fassent des efforts hors du commun pour se déguiser, le Pontip les qualifie aussitôt d'hérétiques (la simple preuve de leur existence est une hérésie). On leur donne une seule et unique chance de prêter serment d'allégeance à leur nouveau seigneur et maître. Ceux qui refusent sont assaillis par la horde de fanatiques du Pontip.

La haine intransigeante du Pontip l'aveugle, et rien ne saurait arrêter sa main, excepté une menace de mort. Cela dit, si les PJ souhaitent se livrer à un coup d'État, ils doivent agir en privé : si les fanatiques voyaient leur divin maître courber l'échine devant les PJ, ils déchaîneraient leur sainte fureur contre lui et les malfaisants qui l'ont écarté du droit chemin.

Le Pontip : Init +0 ; Att Bâton à plasma +0 corps à corps (1d14) ; CA 9 ; DV 6d12+10 ; PV 32 ; Mvt 7,5 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf -1, Vol +5 ; AL L.

Fanatique : Init +2 ; Att griffes +2 corps à corps (1d3+2) ou fléau d'armes +0 corps à corps (1d8) ; CA 10 ; DV 2d12+6 ; PV 18 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +1, Vol +3 ; AL L.

Adeptes de Negnib : Cette troupe naguère puissante rivalisait avec les Serviteurs du Chaudron, mais elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. La mort de leur sainte maîtresse, la prophétesse de Negnib, a abattu les adeptes. Il n'en reste plus que 30, qui errent dans les Désolations en transportant son cadavre dans un linceul.

La prophétesse commande toujours à sa troupe. Son ancien amant, un énorme champion kith, refuse de croire qu'elle n'a pas connu une renaissance comme Haute-Maîtresse. Il ne lui reste donc plus qu'à la retrouver. À l'aube et au crépuscule, il prie devant la prophétesse momifiée et lance des runes sous son ombre. Ce sont elles qui déterminent dans quelle direction partira la troupe en quête de sa maîtresse réincarnée.

Leurs ressources s'épuisent, et le mysticisme aveugle des adeptes leur promet une espérance de vie des plus réduites. Soit ils seront sauvés (ou réduits en esclavage) par les PJ (cf. plus bas), soit ils disparaîtront dans les dunes mouvantes, avalés par cette planète impitoyable.

Interpréter la troupe : Le champion éprouve un tel désespoir qu'il prend une des PJ du groupe pour la réincarnation de sa bien-aimée (au Juge de la choisir, à moins qu'il ne désigne le PJ féminin ayant la plus petite valeur de Chance). En voyant les PJ, le champion se jette à leurs pieds en hurlant des chants de louange et de soulagement. Interloqués un moment, les autres adeptes l'imitent ensuite, louant le retour de leur maîtresse.

La suite des événements dépend entièrement des PJ. Le groupe entier (et pas simplement la fausse maîtresse) doit se comporter comme si elle était vraiment la prophétesse. Si les PJ parviennent à préserver l'illusion, ils disposent de trente kiths dévoués et prêts à mourir (ou à tuer) sur leur ordre. En outre, la légende de la prophétesse de Negnib réincarnée arrive vite aux oreilles de la maison Reagen'Tor et attire l'attention de ses Hauts-Maîtres.

Mais si le masque tombe, les Adeptes utilisent leurs dernières forces pour réduire les PJ en poussière.

Champion de Negnib : Init +3 ; Att épée longue +4 corps à corps (1d8+4) ou lance +0 distance (1d8+4) ; CA 16 ; DV 4d12+6 ; PV 50 ; Mvt 7,5 m ; Act 2d20 ; AS : rayon de la mort (+2 distance, 1d5 dégâts + jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter la désintégration) contenant 7 charges ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +3 ; AL L.

SITES SACRÉS

Le haut-plateau est jonché de ruines et de sites que les kiths considèrent comme sacrés. Au Juge de décider si leurs convictions sont fondées et de déterminer l'emplacement de ces lieux. Certains ne sont vénérés que par une maison ou une horde spécifique, mais la plupart sont respectés par tous, même si chacun le fait pour des raisons qui lui sont propres.

La Redoute noire : Ceux qui visitent cette citadelle en altitude, au relief accidenté, affirment qu'on ne saurait dire si quelqu'un l'a sculptée à même les flèches de basalte ou si c'est le vent, la neige et la glace qui lui ont donné sa forme. Quelle que soit son origine, la Redoute noire constitue une forteresse idéale. Dominant un col des Sommets des Ancêtres, elle permet à la maison qui la possède de contrôler une artère de circulation essentielle vers les tombeaux des anciens.

Bien des seigneurs de guerre se sont disputé le bastion, mais aucun n'a réussi à se l'approprier. À chaque nouvelle lune, quelque chose remonte des souterrains insondables usés par le temps qui s'étendent sous la Redoute, et lorsqu'un soleil darde ses timides rayons sur les flèches noires, plus aucun habitant n'est là pour en profiter.

Les Collines tranchantes : Théâtre de cent batailles, ces collines brutes au relief accidenté sont jonchées de cadavres. Les ossements de guerriers kiths et leurs armes délabrées reposent à moitié enfouis dans les vallées peu profondes ou exposées au vent et au soleil délétère au sommet des crêtes piquetées de cavités. Les charognards abondent, et les meutes de streklions rôdent dans les collines en quête de cadavres frais.

Pour des raisons inconnues, les créatures qui traversent les collines deviennent irritables et agitées ; la moindre querelle débouche rapidement sur des actes de violence. Chaque fois que les PJ se disputent dans les collines, tous ceux qui sont impliqués doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour se retenir d'attaquer leurs amis, poussés par la frustration et la colère. (Seule la première attaque est dictée par le résultat du jet de sauvegarde de Volonté ; pour la suite, la décision appartient aux joueurs.)

Au Juge de déterminer ce qui représente vraiment une « dispute ». La répartition du butin, les discussions consacrées à l'usage des reliques, les pénuries de vivres et les frustrations éprouvées à la perspective de se perdre représentent bien sûr des occasions idéales. La répartition des tours de garde, le choix de la direction à emprunter et les préparatifs ordinaires, plus ambigus, sont soumis à l'arbitrage du Juge.

Les clans kiths reconnaissent l'existence du mystérieux pouvoir des collines et en délimitent les frontières à l'aide de petits cairns de pierres. (Disposés à la limite du champ de vision, ils échappent facilement aux moins attentifs des observateurs.) Cette pratique a démontré aux kiths que le rayon d'action du lieu s'étend : désormais, une fois par an, chaque clan envoie ses kiths les plus faibles entretenir et élargir le cercle de cairns. Ces éclaireurs succombent systématiquement au pouvoir des collines et s'entretuent comme des rats, ce qui contribue à élargir le cercle pour le prochain cycle.

Si le Juge possède le module DCC HS # 04 : Le Puits du ver, il peut le placer dans les collines sans trop de difficultés d'adaptation.

La Rivière fantôme de Varnasu : La Rivière fantôme est une légende qui circule parmi les grandes maisons. Elle n'apparaît que durant des orages aux pluies torrentielles et jamais au même endroit. Une rivière tumultueuse, aux flots coiffés d'écume, se matérialise là où n'existait aucun cours d'eau et remonte la pente depuis les Désolations jusqu'aux Sommets des Ancêtres, où elle grimpe les pics les plus escarpés avant de s'écouler dans le ciel.

Les kiths qui ont aperçu la rivière parlent de camarades morts charriés par le courant et qui appellent les vivants à les rejoindre. Si quiconque n'a jamais osé entrer dans ces eaux, personne n'en est revenu pour raconter son expérience.

Les Pierres qui hurlent : Dans l'ouest des Désolations se dresse toute une série d'énormes monuments de pierre sculptés en forme de têtes. Bien qu'usées par le sable que charrie le vent et craquelées par le gel, les têtes présentent encore de nobles profils et témoignent d'une ère ancienne, pré-kithienne, où les maîtres de la Planète Pourpre ressemblaient à des humains de noble extraction. Toutes sont rejetées en arrière, la bouche ouverte comme pour chanter ou crier.

Les monolithes tirent leur nom des bruits de hurlements qui résonnent au cœur de la roche. On ne l'entend qu'à la tombée de la nuit, quand plus aucune brise ne souffle. Ceux qui espèrent le distinguer attendent parfois des semaines que les vents du soir tombent suffisamment pour permettre aux pierres de hurler. Si des personnages escaladent les lèvres de roche, ils découvrent que les bouches ouvrent sur des gorges béantes qui s'enfoncent dans l'obscurité. Elles pourraient même mener à une antique entrée du sous-plateau (cf. Sous la Planète Pourpre, page 122).

Chaque clan affirme que les statues représentent ses propres maîtres et dépose des offrandes de chair, de lait de lune et d'autres trophées répugnants à leur pied. Cette pratique attire les charognards, désormais très répandus ici, des gribbs et des streklions ravis de trouver si facilement de quoi se nourrir. Il est strictement interdit d'attaquer ces charognards « sacrés » (même pour se défendre) ou de voler les offrandes, mais des PJ désespérés peuvent venir se servir dans les statues pour s'approvisionner, voire trouver quelques rares éléments d'équipement. Des personnages rusés et doués pour les imitations peuvent décider de grimper à l'intérieur des bouches afin de « parler » aux kiths rassemblés autour des statues, même s'il n'existe aucun moyen de savoir ce que cette méthode pourrait invoquer depuis les profondeurs.

Le dédale de Rh'ick-Ull : Situé sur les pentes orientales des Sommets des Ancêtres, là où les grandes flèches rocheuses débouchent sur un désert de sable, se trouve un labyrinthe de pierres levées. À demi enfoui sous les sables, érodé par mille coups d'épée, le dédale est abandonné et presque oublié… sauf lorsque le soleil délétère et les lunes de la planète s'alignent. Toutes les maisons respectent alors la trêve et réalisent le long pèlerinage jusqu'au dédale. Une fois sur place, tous les clans lui offrent des sacrifices vivants en priant pour le retour du soleil mourant. (cf. *Évasion de la Planète Pourpre* pour plus de détails concernant le dédale et les secrets qu'abritent ses souterrains.)

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

JOUER DES KITHS

Si le Juge les y autorise, les joueurs peuvent interpréter des PJ kiths. Les personnages kiths de niveau 0 obéissent aux règles du livre de base mais tirent leur métier sur une table spécifique. Notez que chacun de ces métiers représente le rôle secondaire que joue le PJ au sein de sa troupe : tous les kiths sont avant tout des soldats au service de leurs maîtres divins.

MÉTIERS DES KITHS

1d24	Métier	Arme maîtrisée	Possession
1	Éclaireur	Casse-tête/gourdin	Cape en peau
2	Chasseur	Arc court	6 flèches
3	Pisteur	Casse-tête/gourdin	Gribb dressé
4	Cueilleur de champignons	Couteau en silex (comme dague)	4 morceaux de champignon
5	Esclave	Casse-tête/gourdin	Chaîne
6	Porte-bouclier	Casse-tête/gourdin	Bouclier
7	Tailleur de pierre	Hache en pierre (comme hache à une main)	Outils en pierre
8	Armurier	Couteau en silex (comme dague)	Paquet d'os et 9 m de tendons
9	Tanneur	Grattoir en silex (comme dague)	Tas de peaux
10	Berserker	Hache de guerre	Cape en peau de streklion
11	Boucher	Couteau en silex (comme dague)	Morceau de viande
12	Cartographe	Couteau en silex (comme dague)	Peau fine et encre
13	Rebelle	Casse-tête/gourdin	1 semaine de rations de champignons
14	Prophète	Bâton	Crâne sacré
15	Quartier-maître	Épée courte	Armure de peau
16	Tatoueur	Couteau en silex (comme dague)	Aiguille et encre
17	Terrassier	Pelle (comme gourdin)	Fragment de pierre de jade
18	Mystique	Bâton	Dé runique
19	Panseur	Couteau en silex (comme dague)	Rouleau de bandages
20	Porte-étendard	Épée courte	Bannière de guerre
21	Histus (guerrier vert)	Lance	Dents porte-bonheur en rouleau de peau
22	Javelinier	3 javelots	Petit bouclier
23	Tortionnaire	Marteau	Crochets et lame en rouleau de peau
24	Bourreau	Épée à deux mains	Ceinture de crânes

LA CLASSE DE KITH

Vous êtes un géant bâti comme un ours qui croit dur comme fer en un monde d'une logique inattaquable. Produit de siècles d'évolution génétique malsaine et de funestes expériences sous les rayons du soleil délétère, vous êtes une machine à tuer presque impossible à arrêter. Vous ne tolérez ni les lâches, ni les traîtres, ni les faibles. Même tailladé, sanguinolent, brisé et broyé, vous puisez dans vos ressources pour avancer quand d'autres renoncent. Une fois acculé, vous êtes prêt à mourir pour vos convictions… mais à tout prendre, vous préférez tuer pour elles.

Tous les kiths cherchent à rester au sein de leur clan : un kith aventurier considère le groupe de PJ comme le sien. La société kith exige une loyauté absolue. Les kiths qui se libèrent du carcan de leur culture sont soit poussés par une vision prophétique, soit des rebelles qui refusent d'obéir aveuglément à leurs maîtres.

Points de vie : Un kith gagne 1d10 points de vie à chaque niveau.

Armes maîtrisées : Un kith sait manier les armes suivantes : hache de bataille, gourdin/casse-tête, dague, hache, épée longue, masse d'armes, épée courte, lance, épée à deux mains et marteau de guerre. Il est aussi formé à l'usage du javelot, de l'arc court et de la fronde. S'il porte une armure plus lourde que l'armure de peau, le kith subit un malus aux tests égal au bonus à la CA de l'armure +3 (une armure d'écailles inflige donc un malus de -7, et une armure de plates -11).

Alignement : La société kith cultive chez ses membres une obéissance absolue et servile. Les kiths qui préfèrent l'exil à la dévotion aveugle doivent avoir une bonne raison de le faire. Les kiths loyaux sont mus par d'indéniables visions mystiques. Les kiths d'alignement neutre et chaotique sont des exilés qui ont refusé cette vie de docilité, préférant être maîtres de leur propre sort.

Survie dans la nature : Chaque kith qui survit jusqu'à l'adolescence accumule les compétences nécessaires à la survie en pleine nature. Les kiths reconnaissent instantanément les champignons vénéneux ou l'eau non potable. En extérieur, les kiths bénéficient d'un bonus égal à leur niveau de classe lorsqu'ils pistent ou détectent des pièges ou des ennemis cachés.

Force de volonté : Les kiths triomphent là où d'autres créatures succombent à la peur, à l'épuisement et à la douleur. Les plus robustes sont mus par une volonté indomptable et une détermination sauvage.

Un kith peut bénéficier de bonus lorsqu'il dépense de la Présence, comme suit :

Le kith lance un « dé brûlé » lorsqu'il dépense de la Présence. Le type de dé brûlé figure sur la table de la classe de kith, plus bas. Pour chaque point de Présence dépensé, le kith lance un dé et applique ces points à un test ou un jet unique. Par exemple, un kith de niveau 2 qui brûle 2 points de Présence reçoit +2d3 à ajouter à un seul jet de dés. Ces points peuvent être utilisés pour des jets d'attaque ou de dégâts, des tests de Force ou des jets de sauvegarde de Vigueur. En outre, les kiths blessés peuvent utiliser la Présence brûlée pour récupérer des points de vie perdus.

Chaque nuit, le kith récupère un nombre de points de Présence égal à son niveau, mais ne peut jamais dépasser son maximum naturel. Par exemple, un kith de niveau 1 dont la valeur de Présence d'origine est de 11 brûle

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Table I-I : Kith

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/table critique	Dé d'action	Dé brûlé	Réf	Vig	Vol
1	+1	1d10/III	1d20	d2	+1	+1	+0
2	+2	1d12/III	1d20	d3	+1	+2	+0
3	+3	1d14/III	1d20	d4	+1	+2	+1
4	+4	1d16/IV	1d20	d5	+2	+3	+1
5	+5	1d20/IV	1d20+1d14	d6	+2	+3	+2
6	+6	1d24/V	1d20+1d16	d7	+2	+4	+2
7	+7	1d30/V	1d20+1d20	d8	+3	+4	+3
8	+8	1d30/V	1d20+1d20	d10	+3	+5	+3
9	+9	2d20/V	1d20+1d20	d12	+4	+5	+4
10	+10	2d20/V	1d20+1d20+1d14	d14	+4	+6	+4

Table I-II : titres kiths

Niveau	Alignement	
	Loyal	**Chaotique et neutre**
1	Larve	Banni
2	Long marcheur	Exilé
3	Tueur	Hors-la-loi
4	Champion	Sans loi
5	Destructeur	Intouchable

3 points de Présence pour ajouter 3d2 à un jet de dégâts afin de tuer son adversaire. Sa Présence tombe donc à 8. Comme il est de niveau 1, il récupérera 1 point de Présence le matin suivant, ce qui l'amènera à 9. Ensuite, il recouvrera 1 point supplémentaire le matin suivant, ce qui l'amènera à 10, puis 1 autre le matin d'après. Sa Présence ne peut pas augmenter au-delà de son maximum naturel de 11 par la suite.

Chance : Au premier niveau, le modificateur de Chance du kith s'applique aux jets d'attaque réalisés avec des javelots, des lances et des haches. Il reste fixe au fil du temps, même si la valeur de Chance du kith change.

Langues : Au niveau 0, le kith connaît automatiquement le commun planétaire (kith). Un kith peut apprendre une langue de plus par point de modificateur d'Intelligence, comme décrit à l'annexe I, mais ne peut pas apprendre de langue « hors planète » sans entrer en contact avec ceux qui la parlent.

Dé d'action : Un kith reçoit un deuxième dé d'action au niveau 5. Il utilise toujours ses dés d'action pour les attaques.

NOTE POUR LE JUGE : BRÛLURE DE PRÉSENCE

De prime abord, Force de volonté semble inviter aux abus. On pourrait penser qu'un kith peut brûler toute sa Présence puis simplement éviter de parler dans un contexte social tant qu'il ne l'a pas récupérée entièrement. Après tout, s'il n'ouvre pas la bouche, il ne risque pas de commettre de grosse bévue, non ?

Si seulement c'était vrai !

Les concepteurs implorent le Juge de se rappeler tous les moments de sa propre vie où le silence pesant et pervers d'un individu a fait basculer l'atmosphère de la pièce tout entière, suscitant des moments de gêne et attisant diverses émotions sans qu'un seul mot soit prononcé. En fait, des guerres ont éclaté à cause de simples moments de silence.

La présence d'un kith n'est pas différente. Ses compagnons seront dans l'incapacité d'ignorer l'énorme machine de guerre qui fulmine en silence dans son coin. Les diplomates et les rois s'interrogeront et lui jetteront un regard désapprobateur, les marchands lui fermeront leurs portes, et les mères ordonneront à leurs enfants de rentrer à la maison, quand un kith décide simplement de « ne pas piper mot ».

Dès qu'un kith doté d'une valeur de Présence inférieure ou égale à 6 est présent lors d'une interaction sociale, demandez-lui un test de Présence (un résultat inférieur ou égal à sa Présence au d20). S'il réussit, il parvient à dissimuler sa nature bestiale et violente. Mais en cas d'échec, l'interaction tourne au fiasco, de la manière voulue par le Juge.

Le silence d'un kith ne peut pas le protéger. D'autant qu'il empeste le massacre.

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES KITHS

GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE TROUPES KITHS

Quand le besoin se fait sentir de créer une troupe de guerriers à la volée, consultez les tables suivantes pour vous inspirer. La discrétion et le bon sens devraient toutefois vous guider : le Juge peut ignorer ou relancer les dés chaque fois qu'il l'estime nécessaire.

1d3	**Clan**
1	Cotcyst
2	Maison Reagen'Tor
3	Faction rebelle

1d4	**Nature**
1	Pillards
2	Éclaireurs
3	Chasseurs-cueilleurs
4	Cortège funèbre

1d5	**Attitude envers les personnages**
1	Amicale. 1 chance sur 3 de prendre les PJ pour des Hauts-Maîtres.
2	Méfiante. Le groupe surveille les PJ de loin.
3	Suspicieuse. Le groupe traque et suit les PJ.
4	Antagoniste. Le groupe attaque à la première occasion.
5	Hostile. Le groupe attaque, et au bout de 1d4 heures, un autre groupe arrive en renfort.

1d7	**Composition**
Pour les profils génériques des kiths, consultez la page 8.	
1	Un seigneur de guerre et 1d30 kiths
2	Un seigneur de guerre, 3 champions et 2d20+10 kiths
3	Un seigneur de guerre, 5 champions, 3 capitaines et 3d20+20 kiths
4	Deux seigneurs de guerre, 10 champions et 4d20+40 kiths
5	Un triumvirat de seigneurs de guerr champions, 10 capitaines et 3d20+10 kitl
6	Sans chef. Un trio de capitaines r commander à 3d20+10 kiths
7	Sans chef. Une bande de 2d20 kiths désespérément un maître.

1d8	**Trésors**
Note : si le groupe possède des armes à énergie, ses me pas à s'en servir.	
1	Trousse de secours
2	1d5 fragments de jade
3	Pistolet à rayon
4	1d10 fragments de jade
5	Torche à plasma
6	1d20 fragments de jade
7	Fusil à rayon
8	Tirez deux fois

MALADRESSES FACE AUX HORDES DE KITHS

Lors des affrontements chaotiques et enfiévrés contre les kiths, une maladresse représente une hésitation, un regard inquiet jeté aux compagnons ou un hoquet destiné à reprendre son souffle… ce que les hordes de sauvages guerriers peuvent exploiter sans pitié à leur profit.

Conformément à l'annexe N, ces moments peuvent représenter un tournant sinistre dans la bataille, l'instant où le héros se retrouve finalement submergé sous les griffes, les crocs et les casse-têtes. Un coup qui ricoche sur le crâne, un faux pas qui vous fait glisser sur le monticule de cadavres ensanglantés, et tout est terminé.

Le Juge peut utiliser les tables suivantes au lieu des tables de maladresse ordinaires de DCC quand les PJ affrontent au moins 5 kiths. Face aux autres créatures de la planète, le Juge est invité à s'en tenir aux tables des règles de base.

Comme dans les règles de base, une maladresse rate automatiquement son coup, et l'attaquant doit tirer 1d16 sur la table de maladresse. Étant donné qu'il vaut mieux obtenir le plus petit résultat possible, le jet de dé est modifié par *l'inverse* de la Chance du personnage.

Par exemple, un modificateur de Chance de +1 se transforme en -1 sur la table de maladresse.

Contrairement aux règles de maladresse d'origine, celles-ci ne tiennent pas compte de l'armure. Face aux hordes de kiths, le danger réside dans la possibilité de se faire submerger par une marée chaotique, et non dans la gêne aux mouvements liée aux armures plus lourdes.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Jet 1d16	Résultat
0 ou moins	Aucun effet. Vous vous rattrapez au dernier moment et évitez de justesse l'attaque brutale d'un kith.
1	Des filets de sueur et de sang vous piquent les yeux. -1d à votre prochaine attaque.
2	Vous infligez la moitié de vos dégâts, mais votre arme reste logée dans l'adversaire. Il faut réussir un test de Force DD 15 pour l'en extraire, ou dégainer une nouvelle arme avec votre prochaine action.
3	Vous ratez votre coup de très loin. La prochaine attaque de votre ennemi bénéficie de +1d pour toucher et aux dégâts.
4	Les ornements capillaires d'un kith vous giflent et vous infligent 1d6 points de dégâts.
5	Votre arme vous glisse des doigts. Vous réussissez à la récupérer, mais dans une prise fragile. Vous subissez -2d à votre prochain jet d'attaque.
6	Vous glissez sur le sang et les tripes. Pour le reste de la bataille, vous agissez en dernier dans l'ordre d'initiative.
7	Votre arme est endommagée ! Vous pourrez la réparer en y consacrant 10 minutes, mais elle ne vous est plus d'aucune utilité pour le reste de la bataille.
8	Un kith vous plaque en vous saisissant au torse. Vous êtes jeté à terre et devez réussir un test de Force DD 10 pour mettre un terme à cet état.
9	Vous trébuchez parmi les cadavres, mais vous pouvez vous rattraper au prix d'un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15. Sinon, vous êtes frappé par le kith le plus proche et subissez les dégâts maximum qu'il peut infliger.
10	Votre arme et celle de l'adversaire s'accrochent. Test de Force DD 20 pour dégager la vôtre.
11	Désarmé ! Votre arme vole à 1d10 m de distance. Vous devez la récupérer ou en dégainer une autre avec votre prochaine action.
12	Votre arme éclate en morceaux en frappant l'adversaire ! En réussissant un test de Chance, vous lui infligez la moitié des dégâts, mais quoi qu'il advienne, votre arme est détruite. Les armes magiques ne sont pas affectées.
13	Deux kiths ou plus (tirez 1d3+1) surgissent et cherchent à vous jeter au sol. Faites un test de Force DD 10, +5 pour chaque kith supplémentaire. En cas d'échec, ils vous jettent à terre au prochain round. (cf. résultat suivant.)
14	On vous jette et vous plaque au sol. Pour vous échapper, utiliser votre prochaine action afin de réaliser un test de Force DD 15, +5 pour chaque kith supplémentaire. Tant que vous restez cloué à terre, chaque kith qui se trouve sur vous vous touche automatiquement chaque round et vous inflige 1d4 points de dégâts.
15	Un coup à la tête vous étourdit ! Effectuez un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 une fois par round jusqu'à ce que vous le réussissiez : tant que vous n'y êtes pas parvenu, vous perdez toutes vos actions.
16+	Un coup vous fait perdre connaissance. Faites un test de Chance. Si vous réussissez, vos ennemis vous croient mort, et vous vous réveillez 1d4 heures après la bataille. En cas d'échec, ils continuent à vous attaquer jusqu'à ce que vous soyez mort, en touchant automatiquement à chaque round.

LA TECHNOLOGIE OUBLIÉE DES ANCIENS

Tous ces articles utilisent le système de runes décrit page 36. Aucune relique ne ressemble à une autre ; vous pouvez les personnaliser en utilisant la table en page 17.

Abri ambulant

Activation : Rune 8
Déplacement lent (2 charges par heure) : Rune 7
Déplacement rapide (2 charges par tour) : Rune 4
Désactivation : Rune 3

Cette relique se présente sous la forme d'une chambre ronde (rayon de 2,20 m, 2,40 m de haut) au sommet en forme de dôme (comme un gigantesque champignon). Elle se compose de métaux aux couleurs étranges gravés de complexes motifs géométriques (au Juge de choisir couleurs et dessins). Opaques tant qu'elle reste désactivée, ses parois permettent de voir l'extérieur lorsqu'on l'active (comme un miroir sans tain). Une petite console pourvue d'un siège occupe le centre de la salle et comprend un tableau de bord muni des 8 runes de contrôle, encadrées par deux leviers. Une fois à l'intérieur de l'abri, même lorsqu'il est désactivé, les PJ sont isolés des effets débilitants du soleil délétère.

Lorsqu'on active l'abri, il s'élève d'environ 2,40 m pour se dresser sur quatre pattes largement écartées et articulées, pourvues à leur extrémité de coussinets pour assurer leur stabilité et de griffes pour s'accrocher. Les leviers du tableau de bord servent à en contrôler le déplacement.

- En les poussant tous deux vers l'avant, on fait progresser l'abri en ligne droite.
- Pousser un seul levier fait lentement pivoter l'abri dans le sens des aiguilles d'une montre (levier de gauche) ou dans le sens inverse (levier de droite).
- Pousser un levier en avant et tirer l'autre en arrière fait rapidement pivoter l'abri dans la direction du levier arrière.
- Tirer les deux leviers en arrière fait reculer l'abri.

La vitesse de l'abri dépend de la rune de fonctionnement activée (cf. plus haut). Le mouvement lent correspond à 10 m et le mouvement rapide à 15 m. Le déplacement se fait de façon étrangement fluide, les pattes articulées donnant davantage l'impression de naviguer sur l'eau que de voyager en attelage, tandis que la cabine elle-même demeure à peu près stable. On ne peut toutefois s'asseoir et se cramponner qu'au siège de la console. Tous les autres occupants de la pièce doivent trouver un autre moyen de se stabiliser. S'ils ne le font pas, toute rotation rapide les projette contre les murs.

Quand on le trouve, l'abri ambulant contient encore 1d12 charges. Chaque fragment de jade lui transmet 2d10 charges supplémentaires, pour un maximum de 30.

Adhésif en aérosol

Cette bombe comporte un bouton qui libère un jet de matériau adhésif semblable à un filament jusqu'à une portée de 4,5 m. La substance, très gluante, peut coller deux objets ensemble. Si on la vaporise sur une créature vivante, elle réduit son Agilité de 1d3 points par jet, et la cible ne peut récupérer de ces dégâts qu'une fois nettoyée à l'aide d'alcool ou d'un autre solvant. Dans le cas des créatures dépourvues d'Agilité, leur modificateur d'Initiative diminue de 1 point par jet ; s'il tombe à -4 ou moins, elles sont immobilisées. Les créatures extrêmement grandes ou puissantes, comme les orms funestes, ne sont pas affectées. Le Juge peut aussi décider que seule l'armure de certains personnages est immobilisée, et qu'ils peuvent se déplacer librement une fois qu'ils réussissent à s'en extraire. La bombe contient l'équivalent de 2d5 utilisations quand on la trouve.

Anneau d'humeur

Ces anneaux bon marché en acier inoxydable comportent une fausse pierre précieuse dont la couleur change en fonction de l'humeur de celui qui la porte. Bien qu'ils ne fonctionnent pas particulièrement bien (la « pierre précieuse » réagit à la température, et n'a qu'une chance sur cinq d'indiquer l'humeur réelle), les PJ découvrent, une fois revenus dans leur monde d'origine, qu'ils sont à l'origine d'une véritable mode : les riches et les puissants s'arrachent ces anneaux !

Les PJ peuvent vendre tout leur stock d'anneaux d'humeur pour 300 po en tout. S'ils n'en ont rapporté qu'un, il est traité comme une relique précieuse et unique. S'ils en rapportent 10, ils se vendent 30 po pièce. S'ils en ont 100, les anneaux partent à 3 po pièce. Des joueurs rusés peuvent dissimuler le nombre d'anneaux disponibles pour faire monter les prix. Offrir un de ces objets pourrait leur attirer la faveur du récipiendaire. Quoi qu'il en soit, ces anneaux en toc permettront aux PJ de faire une teuf d'enfer, façon seventies.

Appeau à orm funeste

Activation : Rune 8
Désactivation : Rune 3

Quand on l'active dans les Désolations de la Planète Pourpre, cette relique attire les vers appelés orms funestes comme s'il s'agissait d'une pierre de jade intacte. L'effet persiste 1 h par charge à moins, qu'on ne désactive l'appareil.

Quand on le trouve, l'appeau contient 1d4 charges. Chaque fragment de jade lui transmet 1d10 charges, pour un maximum de 10.

Autogrimpeur

Activation : Rune 8
Lent (4,5 m par round) : Rune 5
Moyen (9 m par round) : Rune 2
Rapide (15 m par round) : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Cet appareil consiste en un cylindre de métal comportant les 8 runes sur une face, relié à un long rouleau de filaments métalliques à une extrémité et à un épais anneau de métal de l'autre. Le centre du cylindre comporte un passage de 5 cm de diamètre. À l'intérieur, deux ensembles de roues pourvues de minuscules dents pointues se font face. Quand on active l'appareil, les roues se rapprochent et tournent à une vitesse déterminée par la rune d'activation sur laquelle appuie l'utilisateur. Si on insère une corde dans le passage, elle défile à la vitesse correspondante et peut servir à soulever un poids allant jusqu'à 180 kg.

Chaque fois que l'appareil sert à soulever un poids important (140 kg ou plus), le Juge lance un d5. Sur un résultat de « 1 », il demande à l'utilisateur de faire un test de Chance. En cas d'échec, la corde se casse, et il faut réussir un jet de sauvegarde

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

de Réflexes afin d'en attraper le bout effiloché pour éviter de tomber de la hauteur atteinte.

Quand on la trouve, la relique comporte encore 1d5 charges. Chaque utilisation en nécessite une. On peut utiliser un fragment de jade pour lui transmettre 3d10 charges supplémentaires.

Balle de contention

Activation : Rune 8
Délai de 5 secondes (1 charge) : Rune 2
Proximité (1 charge) : Rune 5
Délai de 5 secondes et décharge (2 charges) : Rune 7
Proximité et décharge (2 charges) : Rune 4
Désactivation : Automatique, au bout d'1 tour

Cet appareil a la forme d'une sphère d'environ 12 cm de diamètre. Quand on l'active, elle est capable de déployer sur un rayon de 3 m une quantité de filaments métalliques flexibles, extrêmement solides et dotés de barbillons semblables à des épines. Ils immobilisent toute créature située dans la zone d'effet jusqu'à ce que la relique se désactive (ou que la cible réussisse un test de Force DD 25 pour se libérer, subissant 1d4 points de dégâts par tentative). L'appareil peut se déclencher grâce à un capteur de proximité, ou au bout de 5 secondes. L'utilisateur n'a qu'à le jeter (comme une attaque à distance) sur la cible voulue, qu'il s'agisse d'une créature ou d'un lieu. Quand la rune de proximité est utilisée, l'appareil se déclenche dès qu'il détecte un mouvement dans un rayon de 3 m. On peut également le configurer pour libérer une forte décharge électrique lors du déploiement (jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter d'être étourdi 2d5 rounds).

Quand on la trouve, la balle de contention contient 1d4 charges. Un fragment de pierre de jade permet de lui transmettre 3d4 charges supplémentaires, pour un maximum de 10.

Barres de ration séchée

Bien que d'un goût infect, chacune de ces barres de nourriture grisâtre nourrit un personnage pour une journée entière s'il réussit le jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 requis pour ne pas vomir. 1 barre sur 7 s'est détériorée avec le temps et entraîne un effet supplémentaire indiqué sur la table ci-dessous. On trouve généralement ces barres dans des emballages argentés.

1d7	Effet spécial
1	Change la teinte de la peau pendant 24 h. Lancez 1d7 : (1) rouge (2) orange (3) jaune (4) verte (5) bleue (6) rose fluo ou (7) violette. Cette coloration disparaît peu à peu pendant les 1d5 prochains jours. Si la peau d'un personnage tourne au violet, il est immunisé contre les effets débilitants du soleil délétère jusqu'à ce qu'il reprenne sa couleur ordinaire.
2	Le personnage développe une horrible éruption cutanée 1d3 heures après avoir consommé la barre de ration ; perte de 1d3 points d'Agilité. L'éruption disparaît à mesure qu'il recouvre les points d'Agilité, ou peut être guérie par 2 dés de soins cléricaux, qui mettent alors fin à l'effet au bout de 1d3 rounds.
3	Empoisonné ! Perte de 1d3 points d'Endurance ; jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir une perte de 1d3 points de Force et d'Agilité en plus.
4	L'ouïe du personnage devient douloureusement sensible pendant 1d3 jours. Rien de ce qui émet le moindre son ne peut désormais le surprendre, mais il est désorienté et incapable d'attaquer après avoir entendu des sons forts (comme les cris de guerre ou le rugissement d'un streklion) pendant 1d5 rounds, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10. Le Juge peut augmenter le DD et/ou la durée de la désorientation dans le cas de bruits très forts. Les dégâts des attaques basées sur le bruit sont doublés.
5	Aucune valeur nutritive. Même si la ration semble nourrissante, le personnage ne récupère aucun point de vie ou de caractéristique après s'être reposé toute la nuit, à moins de consommer aussi une ration normale.
6	Mauvaise odeur. 1d3x10 minutes après avoir consommé la barre de ration, le personnage se met à dégager une odeur révoltante. Il devient difficile (voire impossible) de surprendre qui ou quoi que ce soit, et les chances de rencontres aléatoires sont doublées. L'odeur disparaît au bout de 1d7+7 heures.
7	Hallucinations. Pendant une journée après avoir consommé la barre de ration, le PJ considère chaque adversaire qu'il affronte comme si ce dernier avait 1d5 *images miroir* qu'il est le seul à voir. Jusqu'à ce que les images soient dissipées par des attaques réussies, le PJ a autant de chance de toucher ces illusions que l'adversaire réel à chaque attaque. S'il le souhaite, le Juge peut ajouter d'autres hallucinations pendant cette période, comme une lointaine oasis, des monstres illusoires ou des bruits menaçants lorsque le PJ monte la garde. Chapeau au Juge qui parvient à faire croire au joueur qu'il est confronté à une simple hallucination alors qu'il s'agit d'une véritable menace…

Bouclier actif

Activation (défense mineure) : Rune 8
Défense modérée : Rune 7
Défense intensive : Rune 2
Désactivation : Rune 3

Cette relique se compose d'une boîte contenant quatre plaques métalliques aux gravures complexes, ainsi que d'un grand et épais médaillon suspendu à une chaîne de métal léger et iridescent. Les huit runes de contrôle figurent sur le médaillon, en cercle autour d'une pierre précieuse laiteuse illuminée par d'intermittents éclairs verdâtres. Quand on l'active, la pierre du médaillon émet une lumière verte constante, et les plaques se mettent à orbiter autour dans un rayon de 1,20 m. Elles continuent jusqu'à ce qu'on les désactive ou jusqu'à ce que 2 tours se soient écoulés. Cette simple activation réduit le nombre de charges de 1. Si une attaque (au corps à corps ou à distance) est effectuée en direction du médaillon, les plaques l'interceptent. La défense mineure (1 charge) ajoute 2, la défense modérée (2 charges) 4 et la défense intensive (3 charges) 8 à la Classe d'Armure. Cette défense n'interfère pas avec les attaques portées par l'utilisateur.

Quand on le trouve, l'objet contient 1d5 charges. Un fragment de jade lui transmet 2d10 charges supplémentaires, pour un maximum de 20.

Bouclier à rayons

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Voyant se répandre torches à plasma, pistolets et fusils à rayons, le roi-sorcier Reveg Setsor inventa le bouclier à rayons. Cet appareil d'aspect peu pratique ressemble à une calotte crânienne d'argent du sommet de laquelle émergent neuf arcs de métal. Chacun mesure environ 60 cm de long et compose la structure du haut d'une sphère. Une paire d'anneaux de chevilles accompagne la calotte.

Quand le bouclier est activé, une sphère protectrice émane des arcs jusqu'aux chevilles, donnant l'impression que le porteur se trouve enchâssé dans un mirage. La sphère réduit de moitié les dégâts des torches à plasma et protège le porteur contre la désintégration due aux pistolets et fusil à rayons. Le porteur doit toutefois effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur. En cas de réussite, il ne subit pas de dégâts. En cas d'échec, il subit un nombre de dégâts équivalent à la différence entre le DD et son résultat. Chaque fois qu'une attaque de torche à plasma, de pistolet à rayon ou de fusil à rayon atteint le bouclier, il perd une charge (quel que soit le résultat du jet de sauvegarde de Vigueur). En outre, le bouclier fonctionne dans les deux sens : une cible qui se fait tirer dessus par son porteur bénéficie elle aussi des effets protecteurs de la relique, qui perd une charge. Un fragment de jade suffit à transférer 1d10 charges à la relique. Les boucliers à rayons que l'on trouve contiennent généralement 1d3-1 charges.

Casque d'artilleur

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Sur les champs de bataille kiths, peu d'armes sont plus redoutées que les fusils à rayon. Les plus meurtriers des tireurs embusqués portent souvent des casques d'artilleur. Le visage reste découvert à l'exception d'un disque pivotant de 10 cm de diamètre devant chaque œil. Chaque disque comporte 3 lentilles réparties à 120° les unes des autres.

La première autorise une vision normale. La deuxième permet de voir à « portée moyenne » : les attaques à distance effectuées à cette portée n'ont pas de malus aux chances de toucher, mais les assaillants bénéficient quant à eux d'un bonus de +2 pour toucher le porteur du casque. La troisième lentille sert à voir à « longue portée » : les attaques effectuées à longue portée n'ont pas de malus, mais les assaillants bénéficient d'un bonus de +1d dans la chaîne de dés pour toucher le porteur du casque. Quand la relique est activée, les lentilles situées de part et d'autre de la fente du nez s'ouvrent, et se referment à la désactivation.

Il faut appuyer sur la rune de fonctionnement pour faire tourner le disque jusqu'à la prochaine paire de lentilles, ce qui nécessite une action lors d'un round de combat.

Les kiths ont pour habitude d'orner leurs casques d'artilleur d'une sorte de filet composé des os de la dernière phalange de l'index droit des ennemis abattus. On en retrouve donc souvent avec un filet ne comportant plus que 3d4 os. Un tabou strict interdit aux kiths de porter le filet d'os d'un autre, à moins de l'avoir tué soi-même.

Le casque utilise 1 charge par journée d'activation (même si on ne l'a activé que très brièvement pendant la journée en question). Un fragment de jade transmet 1d10 charges à la relique. Les casques d'artilleur que l'on trouve contiennent généralement 1d3 charges.

Chauffe-boisson

Activation : Rune 8
Désactivation : Rune 3

Une tasse en métal argenté, marquée sur son pourtour des 8 runes habituelles. Quand on active cet objet, il chauffe le liquide qu'on y a versé un peu au-dessous de la température d'ébullition. Quand on le trouve, l'objet ne contient pas plus de 3d8 charges. Chacune chauffe un liquide et le maintient à cette température 3d6 minutes avant qu'il ne commence à refroidir.

Distillateur de poison

Activation : Rune 8
Poison bénin (1 charge) : Rune 2
Poison fort (2 charges) : Rune 7
Poison virulent (3 charges) : Rune 4
Poison mortel (4 charges) : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Cette relique se présente sous la forme d'un cube de 10 cm de côté dont le sommet comporte une trémie composée d'un matériau robuste, de teinte violette et semblable au verre. Elle repose sur un présentoir de métal à six pieds. Un petit embout émerge de la base du cube, juste au-dessus d'un gobelet cylindrique fait du même matériau que la trémie.

Quand on l'active, la relique distille un poison de concentration variable à partir des champignons vénéneux de la Planète Pourpre ou d'autres substances toxiques. Le niveau de toxicité du poison obtenu dépend du réglage de la machine, effectué en appuyant sur les runes, comme indiqué plus haut. C'est au Juge de décider quelle quantité d'ingrédients suffit à

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

réaliser une dose de poison, mais il devrait toujours s'agir d'un volume considérable. Les effets sont les suivants.

- Le poison bénin inflige 1d4 points de dégâts par dose. DD 5 pour le manipuler.
- Le poison fort inflige 1d4 points de dégâts par round pendant 1d4 rounds. DD 10 pour le manipuler.
- Le poison virulent inflige 1d6 points de dégâts pendant 1d4 rounds, et la victime doit réussir un jet de Vigueur DD 20 pour éviter la paralysie (1d5 tours). DD 15 pour le manipuler.
- Le poison mortel impose à la victime un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de mourir (2d10 points de dégâts et perte de connaissance pendant 1d6 tours si elle le réussit). DD 20 pour le manipuler.

Quiconque tente de manipuler les poisons doit faire un test d'Utiliser les poisons. Les voleurs font un test ordinaire, tandis que tous les autres lancent seulement 1d10 modifié par leur Chance.

Duo de portails

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Issus de la même technologie que celle de la pyramide des anciens, les duos de portails sont conçus pour des opérations de téléportation limitée (ou partielle) sur de courtes distances. L'appareil se compose de deux anneaux identiques de verre volcanique, chacun comportant un trou de 15 cm de diamètre. Tous deux comprennent une grosse poignée où figurent les huit runes habituelles. Tout ce qui passe par l'anneau « d'origine » ressort par l'anneau de « destination », à condition que les deux ne soient pas séparés de plus de 18 m. Par exemple, si on passe le bras dans l'anneau d'origine, il ressort par l'anneau de destination. On peut aussi tirer une flèche par l'anneau d'origine pour qu'elle jaillisse de celui de destination, etc. Activer un anneau déploie un champ d'énergie verte qui le désigne comme l'anneau d'origine. Appuyer sur la rune de fonctionnement change le champ vert en champ violet, désignant l'anneau comme anneau de destination.

Pour que les anneaux fonctionnent correctement, un des champs doit être vert et l'autre violet. Notez bien que, par conséquent, la téléportation est à sens unique, du vert vers le violet. Si les deux champs sont verts, tout objet (ou portion d'objet) inanimé(e) que l'on insère dans un anneau disparaît dans le vide. Si on y fait entrer un objet vivant (une main, etc.), il subit 2d5 points de dégâts et risque d'être coupé (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter ce triste sort). Les PJ qui essaient de placer des objets dans le champ violet (l'anneau de destination) découvrent qu'il est impénétrable : si on tire une flèche dedans, c'est comme si on visait un mur. Chaque fois qu'on insère un objet dans un champ (quelle qu'en soit la couleur), le duo perd une charge ; les anneaux perdent aussi 1 charge par heure d'activation en continu, même si rien n'est téléporté.

Les kiths évoquent encore aujourd'hui la célèbre victoire de la bataille de Tragunico. Un seigneur de guerre et 10 archers se servirent astucieusement d'un duo de portails : ils se cachèrent derrière des rochers, placèrent l'anneau d'origine devant eux et disposèrent l'anneau de destination au sommet des pierres. Bien à l'abri derrière les rochers, ils tirèrent des flèches dans l'anneau d'origine et firent pleuvoir la mort depuis le sommet de leur bastion de fortune sur une troupe bien supérieure en nombre.

Un seul fragment de jade transmet 1d10 charges à cette relique. Les duos de portails qu'on trouve contiennent généralement 1d3 charges.

Gant d'invocation

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Les kiths ont un proverbe que l'on pourrait traduire grossièrement comme suit : « L'apprenti trouve les outils adaptés aux tâches, tandis que le maître trouve les tâches adaptées aux outils. » Le gant d'invocation est l'outil qui sépare les maîtres des apprentis. Prétendument inventé par le tristement célèbre Roi Arnaqueur kith, un gant d'invocation ressemble à un gantelet de mailles d'argent au poignet couvert de runes. Quand on tient un objet inanimé avec le gant et que l'on appuie sur la rune d'activation, les deux s'harmonisent. Il suffit ensuite de presser la rune de fonctionnement pour rappeler l'objet harmonisé dans le gant, à condition qu'il se trouve à 27 m ou moins. L'objet doit être assez petit et léger pour qu'on le tienne et qu'on le porte dans une main. Chaque invocation dépense une charge.

Il existe bien des moyens d'exploiter le pouvoir du gant. Une arme lancée peut être récupérée aussitôt. Un escroc peut recouvrer une pierre précieuse vendue à un marchand. Un guerrier peut reprendre une arme qu'on lui a arrachée des mains. Les PJ doivent toutefois se montrer prudents, car si des kiths les voient se servir de cette relique, ils risquent d'attirer l'attention de la secte du Roi Arnaqueur. Ils pourraient bien se faire subtiliser le gant ou des fragments de jade, voire subir un sort bien pire…

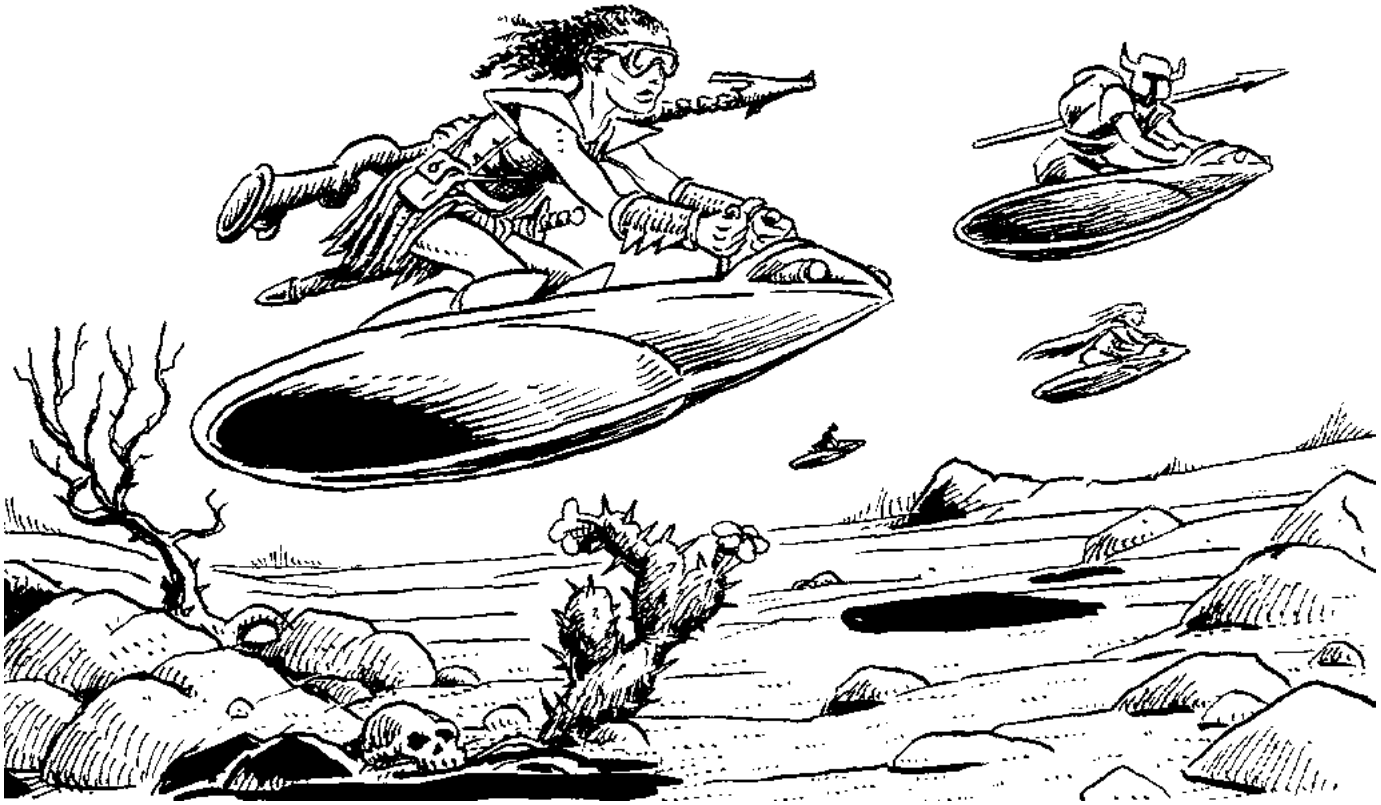
Un fragment de jade transmet 1d10 charges à la relique. Quand on les trouve, les gants d'invocation contiennent généralement 1d3 charges.

Générateur de champ de silence

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Véritable aubaine pour tout voleur sur la Planète Pourpre, le générateur de champ de silence (ou GCS) est un tétraèdre métallique noir et opaque mesurant environ 7,5 cm de côté (comme un gros d4). Quand on l'active, ses faces affichent des filaments violets qui ondulent, s'allument et s'éteignent. Une fois qu'on appuie sur la rune de fonctionnement, le GCS crée une sphère de silence absolu de 3 m de rayon qui dure 10 rounds. On peut porter la relique sur soi, la poser, la jeter, etc. Appuyer sur la rune de désactivation avant la limite des 10 rounds met un terme à l'effet de silence.

Les mages, elfes et clercs réduits au silence ne peuvent pas lancer de sorts, à moins qu'ils ne disposent du trait de magie mercurielle « silencieux » ou d'une autre protection magique. Les mages et les elfes situés hors du rayon de silence de l'appareil peuvent désactiver le générateur en recourant à un sort astucieux, par exemple en faisant un test d'incantation de *dissipation de la magie* à 18+, de *bouche magique* à 22+ (en matérialisant la bouche sur le GCS) ou de *lévitation* à 20+ (qui ne désactive pas la relique, mais la hisse hors de portée s'il y a suffisamment de place). Les clercs ont eux aussi quelques options, comme un test d'incantation d'*injonction* de 18+ (pour ordonner au propriétaire du GCS « désactive ! » en désignant l'appareil).



Un voleur qui porte un générateur de champ de silence actif sur lui peut ajouter +20 à ses tests de Déplacement silencieux.

Toutefois, l'appareil alerte tous les ennemis qui se trouvent dans son champ, imposant un malus de -5 aux tests visant à Se cacher dans l'ombre pour le voleur si un ennemi est pris dans le rayon de 3 m. Un fragment de jade transmet 1d10 charges à la relique. Quand on les trouve, les générateurs de champ de silence contiennent généralement 1d3 charges.

Lampe-torche lourde

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Cette barre de métal noir et robuste mesure un mètre de long, avec un cristal à l'extrémité et les 8 runes habituelles gravées sur toute sa longueur. Elle projette un rayon de lumière à 27 m de distance. Utilisée comme arme, elle inflige 1d7 points de dégâts contondants. Si l'on s'en sert pour porter un coup critique, ou si une maladresse est censée l'endommager, son mécanisme se brise et cesse de fonctionner. Sinon, chaque fois qu'on active la lampe, elle présente 5 % de chances de griller en émettant un flash aveuglant (tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 9 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être aveuglés 1d7+1 rounds).

Mesureur optique

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Le mesureur optique était un outil d'architecte ordinaire à l'époque du grand développement technologique de la Planète Pourpre. Ce cylindre doré de 20 cm de long par 5 cm de diamètre comprend de petits trous munis de lentilles à une extrémité, et un haut-parleur à l'autre. Une fois activé, on s'en sert en pointant l'extrémité pourvue de lentilles vers la cible et en appuyant sur la rune de fonctionnement.

Une voix féminine émane du haut-parleur et rapporte la distance qui sépare l'appareil de la cible en langue kith. La cible doit se trouver dans la ligne de vue du mesureur et à 50 m ou moins. Notez que l'utilisateur n'a pas besoin de voir la cible : le mesureur opère même dans l'obscurité absolue, ordinaire ou magique, grâce à une émission de photons bien supérieure aux capacités visuelles des humains, des nains, des elfes et des halfelins. Remarquez toutefois que le moindre obstacle, même composé de verre transparent, fausse le résultat : le mesureur le prend pour cible et rapporte sa distance plutôt que celle du sujet prévu. Si la cible se trouve au-delà des 50 m, il indique qu'elle dépasse la portée maximale.

On ignore si la voix du mesureur est synthétique ou s'il s'agit de l'enregistrement d'une femme morte depuis bien longtemps. Quoi qu'il en soit, bien des kiths la trouvent apaisante. Une tribu kith en est venue à vouer un culte à son mesureur optique et croit que les distances indiquées sont des instructions transmises par sa déesse affamée de fragments de jade. Les kiths de ce clan exigent des fragments de jade en guise de tribut à leur déesse. Si les PJ possèdent eux aussi un mesureur et le montrent, les kiths deviennent violents et cherchent à éradiquer ces « hérétiques ».

Un fragment de jade transmet 1d10 charges à la relique. Les mesureurs optiques que l'on trouve contiennent généralement 1d3 charges.

Mini skiff

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 2
Désactivation : Rune 3

Le skiff servait couramment à transporter de petits groupes du temps de la prospérité de la Planète Pourpre, et le mini skiff remplissait un rôle similaire pour une seule personne.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Désactivé, il ressemble à un disque métallique de 5 cm d'épaisseur et de 90 cm de diamètre. Une fois activé, le disque se place en suspension à 30 cm au-dessus du sol et change de forme pour développer une proue triangulaire comprenant les commandes d'altitude, de direction et de vitesse.

On le pilote comme un skiff ordinaire, mais le mini skiff ne peut pas rester en suspension sans énergie. Il se déplace de 1 case (10 km) par heure quel que soit le terrain et, contrairement au skiff, se révèle assez petit pour se faufiler dans la Jungle Fongique. Il peut changer d'altitude à raison de 9 m par round, mais ses générateurs de champs antigravité modestes le limitent à une altitude maximale de 50 m au-dessus de la terre ou de l'eau. Si un PJ tente de traverser un profond gouffre sur un mini skiff, l'appareil descendra de 9 m par round jusqu'à se trouver à 50 m du fond. Il ne pourra pas remonter du trou s'il est plus profond.

Dépourvu de rambarde, le mini skiff est censé accueillir un pilote assis et dispose de capteurs de sécurité pour s'en assurer. Si son passager se met debout pendant que l'appareil avance, il ralentit lentement pour rester sur place, sans changer d'altitude. Un seul fragment de jade suffit à alimenter le mini skiff pendant 1d10+5 heures. On trouve généralement ces appareils sous leur forme désactivée, sans aucune charge. D'anciens rouleaux kiths montrent des combats aériens de guerriers debout sur des mini skiffs, très haut au-dessus des Sommets des Ancêtres. Ces images laissent à penser qu'on pouvait piloter ces appareils debout et à une altitude bien supérieure à 50 m, mais l'art et la technologie qui le permettaient ont apparemment disparu.

Nano-outil

Activation : Rune 8
Désactivation : Rune 3

Cet appareil ressemble à une barre arrondie de métal gris terne d'environ 60 cm de long et 5 cm de diamètre ne comprenant que les runes d'activation et de désactivation. Quand on l'active, la barre se transforme en métal liquide. Par la seule force de sa volonté, l'utilisateur peut lui donner n'importe quelle forme imaginable, la faire durcir ou se liquéfier, et la manipuler comme s'il s'agissait de sa propre main. Le métal, plus robuste et moins cassant que l'acier, ne se brise ni ne se fissure, même soumis à rude épreuve lors de son utilisation. Quelle que soit la forme qu'adopte la relique, les runes de contrôle restent à portée de main de l'utilisateur.

Après avoir activé la relique, l'utilisateur doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté et utiliser le guide suivant pour savoir l'effet obtenu (pour chaque résultat, il est possible d'utiliser également les effets des résultats inférieurs) :

- 0 ou moins : le métal recouvre le bras de l'utilisateur et l'empêche de faire quoi que ce soit pendant 1d6 rounds.
- 1 à 5 ou moins : l'utilisateur obtient un vague fac-similé de l'objet qu'il cherchait à créer.
- 6 à 12 : l'utilisateur peut créer un objet simple correspondant à la masse de métal que représente la barre (par exemple, une épée longue).
- 13 à 17 : l'utilisateur peut créer un objet complexe. Il peut présenter une forme compliquée (une clef, par exemple), ou des pièces mobiles simples (des charnières ou une articulation, par exemple).
- 18-24 : l'utilisateur peut créer une machine simple alimentée par la force mécanique (un cric mécanique, par exemple).
- 25 ou plus : l'utilisateur peut créer une machine complexe alimentée par autre chose que la force physique brute (par exemple, un cylindre hydraulique ou un outil électrique).

Quand on le trouve, le nano-outil contient 1d5 charges. Chaque utilisation en dépense une. Chaque fragment de jade utilisé transmet 2d10 charges à l'outil, pour un maximum de 20.

Oculus omniscient

Activation : Rune 8

Cette relique accorde à son utilisateur des sens bien plus développés que la vue ordinaire. L'appareil semble insolite comparé à tous ceux de la Planète Pourpre, dans la mesure où il suffit de l'alimenter une seule fois avec un fragment de jade, après quoi il tire son énergie de l'utilisateur, comme indiqué ci-dessous. Il ressemble à un bandeau métallique gris terne pourvu d'un objectif. Les runes de contrôle figurent sur le bandeau de l'oculus, mais seule celle d'activation fonctionne.

Quand on l'active, l'oculus alimente aussitôt son objectif, qui arrache l'œil de l'utilisateur et plonge des filaments métalliques dans sa tête pour fusionner définitivement avec le nerf optique. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 contre la douleur intense pour éviter de perdre connaissance pendant 1d6 tours.

Une fois qu'il l'a fixé, l'utilisateur active l'oculus en dépensant du brûlesort pour utiliser un de ses pouvoirs, à raison de 1d4 points par utilisation (qui affectent un attribut physique désigné au hasard par un jet de dé), l'appareil sapant l'énergie vitale de son porteur pour s'alimenter. Le premier point brûlé

permet d'obtenir le pouvoir voulu. Tout point supplémentaire modifie ses modalités d'utilisation comme indiqué ci-dessous.

On ne peut pas choisir d'utiliser davantage de brûlesort pour améliorer le pouvoir utilisé.

L'oculus octroie à son utilisateur les pouvoirs suivants :

- *Voir l'invisible* (comme le sort de mage). Tirez 1d24, modifié par l'Intelligence et par les points de brûlesort supplémentaires.
- *Divination* (comme le sort de clerc). Tirez 1d24, modifié par l'Intelligence et par les points de brûlesort supplémentaires.
- Voir dans le noir comme en plein jour (1 tour par point de brûlesort supplémentaire).
- Voir à travers les murs (jusqu'à 60 cm d'épaisseur par point de brûlesort supplémentaire, pour 1d10 rounds).
- Vision à distance. On peut détacher la lentille de l'objectif et la fixer à n'importe quelle surface. Dans un rayon de 3,2 km, l'utilisateur peut voir à travers la lentille (à 180°) comme s'il était sur place. L'effet dure une heure, plus une heure par point de brûlesort supplémentaire. L'utilisateur doit récupérer physiquement la lentille lorsqu'il veut la fixer de nouveau au reste de la relique.

Une fois que l'oculus s'est greffé à son utilisateur, même une imposition des mains ne saurait le retirer. Il est toutefois possible que le Juge invente une méthode permettant de l'ôter, mais l'opération devrait coûter cher à l'utilisateur. Une fois qu'il en est privé, il lui manque un œil, qu'il ne peut guérir d'aucune façon, pour une raison mystérieuse.

Quand on la trouve, cette relique ne contient aucune charge. Un fragment de jade suffit à lui transmettre assez d'énergie pour l'activer.

Propagateur d'inertie contrôlée

Activation : Rune 8
Fonctionnement : Rune 1
Désactivation : Rune 3

Le propagateur d'inertie contrôlée (PIC) transforme une arme de corps à corps ordinaire en instrument de dévastation. Au moyen d'un générateur de champ énergétique de masse, l'appareil altère l'inertie de l'arme, qui devient alors plus légère lorsqu'on frappe ou quand on la projette, mais multiplie son poids à l'impact. Une fois désactivé, il ressemble à un anneau gris vaguement gélatineux qu'on enroule autour de la partie d'une arme destinée à frapper (près de la poignée d'une lame, du manche d'une masse d'armes, etc.). Quand on active la relique, l'anneau noircit et se resserre à l'extrême (test de Force DD 20 pour le retirer).

Contrairement à bien d'autres reliques, le propagateur d'inertie contrôlée ne peut contenir que six charges à la fois. Lorsqu'on utilise un fragment de jade pour le charger, le PIC le vide entièrement, mais son total de charges n'excède jamais six.

Chaque fois qu'on appuie sur la rune de fonctionnement, il dépense une charge. On peut la presser à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'appareil soit tout à fait déchargé. Chaque fois, le PIC change de couleur et accorde un considérable bonus aux chances de toucher et aux dégâts, conformément à la table ci-après. Ces bonus s'appliquent à la prochaine utilisation de l'arme. Notez qu'à moins d'avoir utilisé les six charges, le même bonus aux chances de toucher et aux dégâts s'applique à la table de maladresse dans le cas d'une maladresse lors d'une attaque chargée.

Bonus de charge du propagateur d'inertie contrôlée

Charges utilisées	Couleur	Effet
1	Rouge	+2 aux chances de toucher et aux dégâts, +2 sur la table de maladresse
2	Orange	+3 aux chances de toucher et aux dégâts, +3 sur la table de maladresse
3	Jaune	+5 aux chances de toucher et aux dégâts, +5 sur la table de maladresse
4	Vert	+8 aux chances de toucher et aux dégâts, +8 sur la table de maladresse
5	Bleu	+13 aux chances de toucher et aux dégâts, +13 sur la table de maladresse
6	Violet	+21 aux chances de toucher et aux dégâts, critique automatique en cas d'attaque réussie, +1d sur la table de critique

Si l'attaque touche la cible après que l'utilisateur a utilisé les six charges d'un coup, c'est un coup critique, et l'assaillant utilise un dé supérieur d'un cran dans la chaîne de dés sur la table de coups critiques.

Le propagateur d'inertie contrôlée est devenu célèbre lorsqu'on l'a découvert sur la dague du gladiateur kith Nobiccanif, baptisée « Le Dernier Mot ». Son utilisation dans l'arène ayant été considérée comme une tricherie, on jeta Nobiccanif en pâture à une mère orm en guise de châtiment. Bien des guerriers kiths, en particulier les plus compétents, considèrent le PIC avec dédain. Ils défieront en combat singulier les PJ qui en portent un avec ostentation parmi les kiths, et exigeront que le combat se déroule sans que l'arme soit activée.

Les PIC que l'on trouve contiennent généralement 1d4+1 charges.

Tournevis en Y

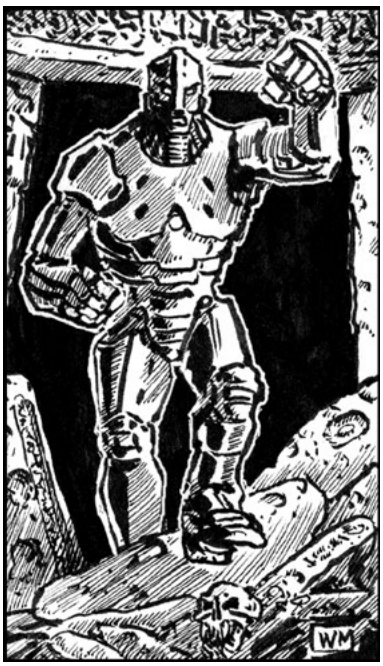
Cet outil utile et strictement mécanique sert à démonter ou à remonter les autres appareils de la Planète Pourpre. Si on l'utilise sur un objet qui contient encore des charges, le mécano a 1 chance sur 3 de recevoir une décharge d'énergie et de subir 1d5 points de dégâts. Les tentatives visant à réparer des objets nécessitent un test d'Intelligence DD 20 et doivent être effectuées avec 1d10, à moins que le métier du personnage ne se prête à la réparation d'objets issus d'une technologie avancée (une possibilité bien réelle dans une partie de DCC JDR). On peut aussi brûler de la Chance, comme d'habitude. Que le test débouche sur une réussite ou un échec, il y a toujours une petite pièce (comme un ressort) qui reste dehors quand on remonte l'appareil. Il est impossible d'ouvrir la plupart des appareils antiques de la Planète Pourpre sans tournevis en Y. On peut également s'en servir comme d'une arme infligeant 1d3 points de dégâts.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

BESTIAIRE DE LA PLANÈTE POURPRE

ANDROÏDE GARDIEN

Androïde gardien : Init +0 ; Att coup de poing +6 corps à corps (1d10) ou fléchette paralysante +4 distance (1d8 + spécial) ; CA 19 ; DV 3d8 ; Mvt 6 m ; Act 2d20 ; AS : infravision, adversaire étourdi sur une attaque de fléchette réussie ; JS Vig +5, Réf +0, Vol +3 ; AL N.



Vestiges de la Dernière guerre, les androïdes gardiens suivent encore les directives de leurs maîtres depuis longtemps défunts et protègent des anciens tombeaux ou des postes de sécurité abandonnés. Sous sa carcasse gris acier articulée par des joints en plastique et alimentée par d'étranges énergies, l'androïde gardien mesure 3 m de haut et possède des yeux rouges lumineux ainsi que des poings puissants comme des marteaux.

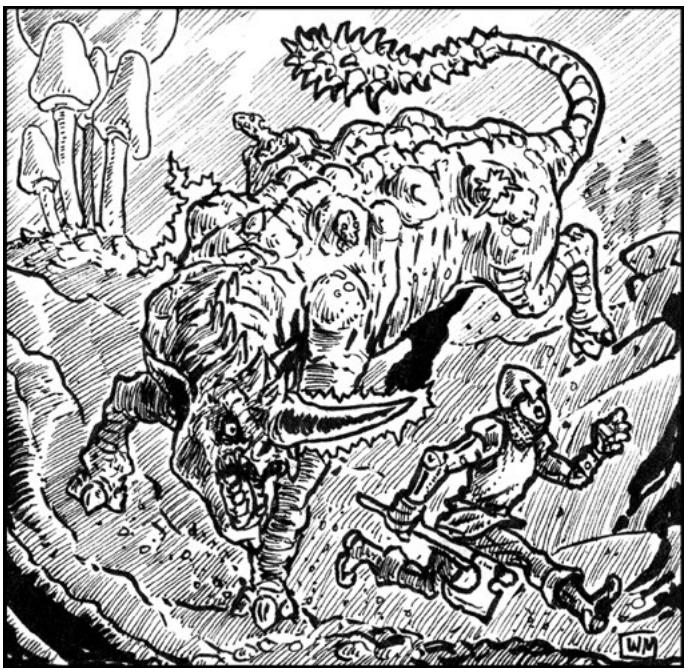
La plupart de ces gardiens d'acier opèrent en duo, quasiment immobiles, déterminés à empêcher tout intrus d'accéder à ce qu'ils estiment devoir protéger. Ils projettent des fléchettes électrifiées jaillissant des trous de leur cuirasse à raison de deux attaques par round. Les gardiens attendent que leurs ennemis s'écroulent, paralysés, avant de les marteler de coups pour les assommer. À moins bien sûr que les intrus n'aient l'audace d'engager un combat au corps à corps contre deux androïdes gardiens. Dans ce cas, les androïdes donnent deux coups de poing par round jusqu'à ce qu'ils aient détruit l'adversaire. Battre en retraite ne fait pas partie de leur programmation.

Un androïde gardien peut utiliser son infravision à une distance de 30 m, ce qui lui permet de voir dans le noir ou de détecter la présence de créatures par ailleurs invisibles. Les illusions et le contrôle mental n'ont aucun effet sur les androïdes gardiens. Leur attaque de fléchette a une portée de 15 m, et en cas de réussite, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre le résultat du jet d'attaque pour éviter de s'écrouler, incapable d'effectuer une action pendant 1d3 rounds.

CHARGEON ET PÉPIEUR

Chargeon : Init +3 ; Att corne électrifiée +3 corps à corps (1d12+3) ou queue à piquants +4 corps à corps (1d12+4) ; CA 16 ; DV 6d8 ; Mvt 15 m ; Act 2d20 ; AS : vulnérable à l'eau ou aux autres liquides, cuir bioélectrique, pustules abritant un ou plusieurs pépieurs ; JS Vig +4, Réf +1, Vol -1 ; AL N.

Pépieur : Init -3 ; Att morsure +2 corps à corps (1d4) ; CA 10 ; DV 1d8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf -1, Vol +4 ; AL C.



Le chargeon est un monstre de 4,20 m de long et de 2,40 m de haut, au mufle couronné d'une crête de grandes cornes et au dos couvert de plaques de cuir épais, constellées d'étranges pustules qui crépitent d'électricité. Mélange de rhinocéros, de tricératops et de tortue, le chargeon déambule d'un pas lourd dans les Désolations, chargeant dès qu'il perçoit le mouvement d'une proie potentielle.

La créature semble instantanément hostile envers tous les êtres qu'elle croise : cette animosité provient de l'irritation constante que lui inflige sa relation symbiotique avec les petits pépieurs qui vivent dans les pustules de son dos. Chaque chargeon est couvert d'au moins six de ces bubons remplis de pus, dont 1d6 sont occupés par des dinosaures bipèdes et emplumés de 5 cm de long : ils se nourrissent des fluides énergisés contenus dans ces poches répugnantes. Les pépieurs aident le chargeon à générer la charge bioélectrique qui permet aux deux symbiotes de survivre malgré le peu de nourriture que le rude environnement de la Planète Pourpre leur offre. Le chargeon attaque jusqu'à deux ennemis à la fois et se sert de sa corne électrifiée et de sa queue à piquants pour tuer ses repas potentiels. Quiconque touche la peau du chargeon ou réussit à lui infliger une attaque de corps à corps à l'aide d'une arme conductrice (comme une épée en acier) subit 1d6 points de dégâts d'électricité. Asperger le monstre d'eau ou de fluides court-circuite momentanément sa charge électrique, lui inflige 1d6 points de dégâts et réduit ceux qu'il occasionne de 50 % au round suivant.

Chaque pustule est dotée d'une CA de 12 quand on la vise en particulier ; une rupture du sac libère un pépieur qui attaque toute menace pesant sur sa survie avant de tenter de se faufiler sous les plaques épaisses de son ancien hôte pour développer un nouveau bubon protecteur. Si on retire tous les pépieurs d'un chargeon (ou si on détruit tous leurs sacs de pus), la bête perd sa nature agressive et part vagabonder ou s'étend aussitôt pour dormir ; elle ne se bat même pas pour se défendre. Si le chargeon meurt alors qu'il reste des pépieurs vivants dans les pustules, ceux-ci s'en libèrent et attaquent avec agressivité ceux qui ont tué son hôte.

CYBER-ZOMBIE

Cyber-zombie : Init +0 ; Att griffes +2 corps à corps (1d3) ; CA 15 ; DV 1d8+2 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; AS : agonie, immunisé contre la plupart des effets critiques, ceux qui affectent l'esprit et la douleur ; JS Vig +5, Réf -4, Vol -4 ; AL N.

Créés par les Hauts-Maîtres pour combattre durant la Dernière guerre, les cyber-zombies naquirent à une époque où la parenté entre kiths et humains sautait davantage aux yeux. Ni vivantes ni vraiment mortes-vivantes, ces créatures encore fonctionnelles sont mues par leur programmation et leurs implants cybernétiques. Leur corps n'exerce aucune fonction, excepté celle d'abriter ces machines.

Le corps du cyber-zombie est couvert d'un réseau de câbles argentés. Un métal pareil au bronze dissimule ses bras et ses jambes, des pistons assurant le mouvement des articulations. Une énergie verte scintille sur ses traits, et des arcs électriques de la même couleur jaillissent de ses implants, trahissant la présence des fragments de jade qui l'alimentent.

Les clercs ne peuvent pas repousser les cyber-zombies. La plupart des effets critiques ne les handicapent pas et ne leur causent aucun dégât supplémentaire. Les cyber-zombies sont immunisés contre la douleur et les attaques qui affectent l'esprit. Quand on les touche au combat, il y a 1 chance sur 3 que des étincelles jaillissent des implants cybernétiques et infligent 1d5 points de dégâts à l'assaillant (1d3 s'il utilise une arme non métallique ou isolée ; jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour les réduire de moitié). Quand un cyber-zombie est détruit, ces appareils ont 3 chances sur 5 d'exploser, infligeant 1d12 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour les réduire de moitié).

S'il n'a pas explosé, on peut extraire 1d3-1 fragments de jade du cadavre. Les cyber-zombies inertes n'en contiennent pas : leur source d'énergie s'est épuisée il y a longtemps. Dans ce cas, on ne découvre à l'intérieur que des coques friables remplies de cendres vertes.

Si un personnage tente d'utiliser les implants actifs d'un cyber-zombie, la machine se greffe au corps de son « hôte » potentiel et lui fait perdre 1 point d'Endurance à chaque round. Un test de Force DD 10 permet de retirer l'armature cybernétique au premier round. Par la suite, le DD augmente de 2 à chaque round. Si un PJ tombe à 0 en Endurance, il devient un cyber-zombie et attaque aussitôt. Pis encore, tous les fragments de jade qu'il portait sur lui sont consumés pour alimenter les implants. On ne trouve plus que 1d3-1 fragments (mais pas un de plus que ce qu'il possédait à l'origine) sur son cadavre s'il n'explose pas, une fois vaincu.

DÉGELÉ

Dégelé : Init +2 ; Att 2 poings +4 distance (1d6+4) ou 1 souffle nécrotique +3 (cône de 1,5 m x 1,5 m, 1d4 de dégâts temporaires de Force) ; CA 13 ; DV 8d12 ; Mvt 9 m ; Act 3d20 ; AS : réduction des dégâts 3, +2d ajoutés aux dégâts de feu, traits des morts-vivants ; JS Vig +4, Réf +4, Vol +10 ; AL C.

Pendant le grand élan de développement technologique de la Planète Pourpre, les rois-sorciers et reines-sorcières s'intéressèrent de près à la cryogénisation. Ils découvrirent que si on décongelait rapidement un humanoïde gelé en lui appliquant de l'électricité et l'énergie du jade, il devenait un mort-vivant, un dégelé. Les dégelés présentent l'apparence d'humanoïdes glabres à la peau grise couverte de taches bleues et vertes.

Ils ont les yeux entièrement noirs, sans iris, et les doigts, orteils et lèvres violet foncé. La métamorphose en dégelé crée un corps mince, robuste, mais flétri : il résiste aux 3 premiers points de dégâts occasionnés par n'importe quelle attaque (mais subit tout de même 1 point de dégâts lorsque le jet de dégâts donne un résultat inférieur à 4). Ces adversaires redoutables frappent deux fois par round avec leurs poings et soufflent une haleine nécrotique une fois par round.

Notez qu'une cible réduite à 0 en Force est incapable de bouger (et donc de porter des attaques). Ces êtres sont particulièrement vulnérables aux dégâts du feu, qui augmentent de +2d sur la chaîne de dés. Leur souffle offensif les empêche de parler. Les dégelés, bien que généralement solitaires, forment parfois des groupes comptant jusqu'à quatre individus.

Les dégelés sont des morts-vivants que les clercs peuvent donc repousser. Ils n'ont pas besoin de manger, de boire ni de respirer, et sont immunisés contre les coups critiques, la maladie et le poison. En tant que morts-vivants, ils sont également insensibles aux sorts de sommeil, de charme et de paralysie, ainsi qu'aux autres effets mentaux et aux dégâts de froid. Ils utilisent la table de coups critiques MV du livre de base de DCC. En cas de maladresse, le dégelé attaque en gesticulant et trébuche : il doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de passer le round suivant à terre.

DRONE LENTICULAIRE

Drone lenticulaire : Init +2 ; Att lentille +5 distance (portée 45 m, 2d4 d'Endurance) ; CA 16 ; DV 7d8 ; Mvt 21 m ; Act 1d20 ; AS : considère toutes les CA non magiques comme égales à 10, infravision 45 m, immunisé contre les sorts affectant l'esprit ; JS Vig +2, Réf +5, Vol +6 ; AL N.

Vestige d'une ère oubliée, le drone lenticulaire est un robot-espion volant dont l'anneau métallique de 15 cm d'épaisseur borde une lentille de 90 cm de diamètre. Jadis utilisé comme drone de reconnaissance, il patrouille dans la nature, observant les formes

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

de vie et transmettant des images vers un lieu inconnu. Certains pensent qu'un Haut-Maître se sert des drones pour surveiller les tribus de kiths survivantes, mais rien n'a jamais confirmé cette hypothèse.

Malheureusement pour les PJ, la lentille d'observation concentre les effets du soleil mourant de la Planète Pourpre : elle leur fait perdre 2d4 points d'Endurance à chaque « attaque » réussie. Les PJ qui tombent à 0 en Endurance perdent connaissance, mais un repos normal ou la magie cléricale peuvent les guérir. Le drone lenticulaire vole et épie le groupe en permanence, à portée maximale (45 m). Il s'agit d'une portée longue pour la plupart des armes à distance ordinaires, ce qui entraîne un malus de -1 d pour toucher l'appareil. Il obéit à un « cycle de ciblage », choisissant un PJ différent à observer/attaquer chaque round. Compte tenu de la nature de ses attaques, effectuées par rayonnement, le drone traite toute CA non magique comme étant égale à 10. S'il obtient un coup critique, il concentre et filtre le rayonnement solaire de manière optimale : tirez 1d6 sur la table de coups critiques ci-dessous, en soustrayant le modificateur de Chance du PJ au résultat. En cas de maladresse, le drone lenticulaire descend au niveau des yeux du PJ le plus proche et reste en suspension sans agir pendant 1 round.

Tenter de maîtriser un drone en suspension dans l'air constitue une dangereuse entreprise : le simple fait de le manipuler entraîne 1d8 points de dégâts de radiations. Un drone peut voler à la moitié de sa vitesse si un PJ de taille humaine le tient, mais le poids de deux humains peut l'empêcher de voler. Si les PJ évitent de se faire observer directement (en se cachant derrière des abris, par invisibilité, etc.), pendant 3 rounds consécutifs, le drone part chercher des proies plus intéressantes. Si on le détruit, on trouve 1d3 fragments de jade dans son épave.

Table des coups critiques de drone lenticulaire

Jet	Résultat
1 ou moins	Brûlure au 3e degré ! La lumière concentrée inflige +1d6 points de dégâts.
2	Cible verrouillée ! Le drone attaque une nouvelle fois.
3	Rayon jaune d'aveuglement ! Le PJ subit un malus de -8 au toucher pendant 2d4 rounds.
4	Rayon rouge de feu ! +1d10 points de dégâts de feu.
5	Rayon bleu d'électricité ! +1d12 points de dégâts électriques.
6+	Corruption du soleil mourant ! Le PJ tire 1d10 sur la table de corruption majeure de *Magie sur la Planète Pourpre*.

Fragmentaupe

Fragmentaupe : Init +0 ; Att morsure +1 corps à corps (1d8) ou griffes +2 corps à corps (1d6) ; CA 12 ; DV 2d8 ; Mvt 6 m ou excavation 9 m ; Act 1d20 ; AS : euphorie de jade (cf. plus bas) ; JS Vig +2, Réf +1, Vol +2 ; AL C.

Les fragmentaupes sont des vermines sauvages qui ressemblent à de petits oryctéropes pourvus de pédoncules oculaires. Leur mufle semblable à une foreuse est doté d'un orifice d'alimentation aux dents robustes à son extrémité.

Les fragmentaupes creusent aussi bien sous le sable que sous la roche, flairant la poussière de jade. On a 25 % de chances de croiser 1d4 fragmentaupes aux environs d'un fragment de jade,

et quiconque possède une pierre de jade intacte sait que ces petites bêtes viendront forcément fouiner à proximité, à moins qu'on ne les en empêche avec une barrière de métal.

Les humanoïdes sont normalement incapables de détecter la poussière de jade, plus abondante à la surface que la plupart des habitants de la planète n'en ont conscience : les fragmentaupes ont donc de quoi améliorer régulièrement leur ordinaire, qui se compose de la chair des proies qu'elles croisent durant leurs pérégrinations. Quand une fragmentaupe entre en contact physique avec un fragment de jade ou une pierre intacte, ses points de vie doublent automatiquement, et elle gagne deux attaques supplémentaires par round, en pleine euphorie tandis qu'elle tente de dévorer la pierre.

Homme-miroir

Homme-miroir : Init +1 ; Att saisie +3 corps à corps (1d8 + spécial) ; CA 14 ; DV 4d8 ; Mvt lévitation 9 m ; Act 1d24 ; AS : dégâts psychiques supplémentaires, réflexion des sorts ; JS Vig +1, Réf +3, Vol +3 ; AL C.

Les hommes-miroirs sont des humanoïdes minces et argentés de 1,80 m de haut, totalement dépourvus de traits. La surface de leur peau ressemble à un miroir brillant, reflétant aussi bien la lumière que les effets magiques. Certains prétendent que les hommes-miroirs seraient les spectres des habitants d'origine de la planète, surgis de l'éther pour hanter ceux qui ont détruit un monde autrefois si beau. La vue d'un homme-miroir flottant à vingt centimètres au-dessus du sol et se rapprochant de sa victime en la reflétant a de quoi glacer le sang.

Les hommes-miroirs rôdent généralement près des sites de tragédies. Auprès d'un cadavre, on trouve parfois un homme-miroir unique en suspension dans l'air, tandis qu'ils viennent à 1d6 pour honorer la mort de nombreuses victimes et à 2d6 près des théâtres de violences réellement effroyables.

Ils attaquent les créatures vivantes et les personnages qu'ils repèrent dans les zones qu'ils hantent, les tenant (souvent à tort) pour responsables de la mort et de la dévastation de leur monde d'origine.

L'homme-miroir attaque pour saisir sa victime avec un d24. Il la confronte alors à des reflets déformés de son propre visage, qui changent pour adopter un aspect tiré au hasard (tirez 1d6) : (1) version juvénile – perte définitive de 1d4 points d'Intelligence (2) version âgée – perte définitive de 1d4 points de Présence (3) version angélique – perte définitive de 1d4 points de Chance (4) version démoniaque – 1d7 points de dégâts (5) image exacte de l'allié le plus proche – la victime attaque l'allié en question sans relâche, ne s'arrêtant que lorsqu'elle lui a infligé des dégâts (6) image de la plus grande peur de la victime – la victime s'enfuit, terrorisée, pendant 1d7 rounds. Chaque fois, la victime peut faire un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du jet d'attaque : en cas de réussite, elle évite l'effet.

Si quelqu'un attaque un homme-miroir avec une arme lumineuse (comme un laser ou un pistolet à rayon) ou un sort ciblé, l'effet du sort lui est renvoyé avec un jet de d24 pour toucher (ou comme un test d'incantation).

HUTARRAK

Horde d'hutarraks : Init +3 ; Att morsure de la horde +0 corps à corps (1d3) ; CA 14 ; DV 5d8 ; Mvt 12 m ; Act spécial ; AS : mord toutes les cibles dans une zone carrée de 3 m de côté, dégâts reçus réduits de moitié, sauf pour les attaques de zone ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +0 ; AL N.

Ces mammifères charognards à six pattes, de la taille d'une souris, ressemblent à un croisement entre un rat et une araignée doté de six yeux et de crocs pointus. De couleur sable, ils se cachent généralement dans les Désolations. Ils s'enterrent dans le sable et la poussière pour se protéger aussi bien du soleil que des prédateurs, ne s'aventurant hors de leur repaire que la nuit ou quand ils flairent une charogne.

N'importe quelle attaque réussie contre une CA de 16 tue automatiquement un hutarrak. Bien que sa morsure soit douloureuse pour un humanoïde, elle ne présente aucun autre danger.

Mais quand les hutarraks se déplacent en meute, c'est une autre histoire ! Ils peuvent même dévorer la chair d'un streklion en quelques minutes.

Des hordes émergent parfois des sables pour consommer un adversaire abattu ou pour compliquer la tâche de ceux qui souhaiteraient récupérer le corps d'un camarade tombé au combat. La faim représente l'unique mobile de la formation de certaines hordes, les hutarraks cherchant à dévorer leurs congénères qui courent devant eux tout en échappant à ceux qui se trouvent derrière. Ce sont les plus dangereuses, car elles attaquent tout ce qu'elles croisent, et on en trouve parfois plusieurs en même temps. Une horde d'hutarraks couvre un carré de 3 m de côté et attaque automatiquement tout ce qui s'y trouve à chaque round, à sa valeur d'initiative.

INCABULUS

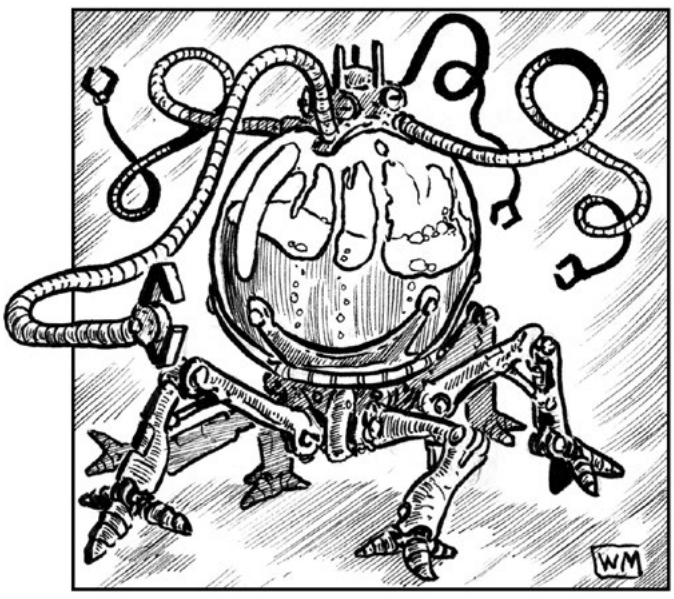
Incabulus : Init +0 ; Att pince préhensile +5 corps à corps (saisie) ou appendice tentaculaire +3 corps à corps (1d3+2) ; CA 18 ; DV 5d10+10 ; Mvt 6 m ; Act 3d20 ; AS : immunisé contre beaucoup d'effets de coups critiques, saisie (ignore l'armure, mais pas les boucliers, test de Force DD 15 pour se libérer), sphère vulnérable, attaques déchaînées si la sphère est détruite ; JS Vig +8, Réf +3, Vol +12 ; AL N.

Au tout début de la Dernière guerre, lorsque la natalité commença à décliner, certains Hauts-Maîtres se livrèrent à des expériences sur des matrices artificielles. Rares sont ces machines qui déambulent encore sur la Planète Pourpre, et elles ne sont plus vraiment de prime jeunesse. Sphère de 1,5 m de diamètre composée de verre jaune et jadis transparent, l'incabulus se déplace sur une structure à six pattes en métal rougeâtre, armé de quatre longs appendices semblables à des serpents et terminés par des pinces. Dans le globe semi-transparent, un liquide marron-grisâtre clapote et s'agite.

Quand il croise une créature vivante, l'incabulus tente de la neutraliser. Chacun de ses appendices flexibles se termine par une pince capable d'empoigner une créature (test de Force DD 15 pour se libérer) et de l'attirer vers lui. L'incabulus ignore l'armure (mais pas les boucliers) lorsqu'il effectue cette attaque.

Au round suivant celui où il a réussi à attraper une proie, l'incabulus lui plante une énorme aiguille dans le corps pour prélever un échantillon de son ADN.

Le processus n'inflige toutefois aucun dégât. L'incabulus peut extraire l'ADN d'un spécimen mort aussi aisément que celui d'un vivant, et oppose à toute résistance une force meurtrière.

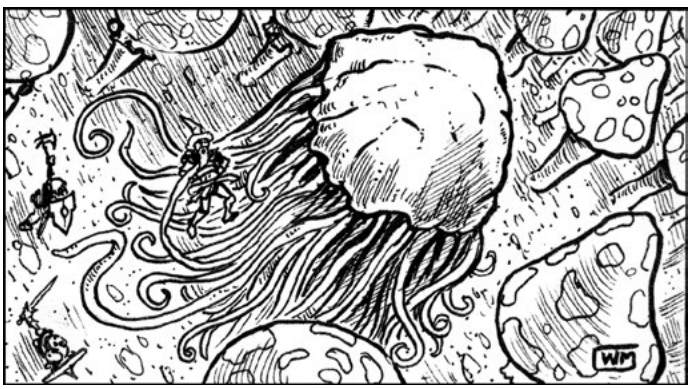


Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

La sphère qui compose la matrice artificielle se révèle plus solide que le verre (CA 20), mais il s'agit du talon d'Achille de l'automate. Si une attaque la prend pour cible et lui inflige au moins 15 points de dégâts, elle se fissure. Une deuxième attaque qui inflige au moins 10 points de dégâts suffit à la briser en mille morceaux. L'incabulus attaque alors férocement pendant 1d5 rounds en utilisant 1d24 pour ses jets de d20 puis s'arrête de fonctionner.

Avant même la fin de la Dernière guerre, les effets du soleil mourant de la Planète Pourpre affectèrent le processus de naissance à l'intérieur de l'incabulus et créèrent des monstres. Une fois que l'ADN d'un spécimen est prélevé, les liquides de la sphère bouillonnent de vie, s'agitent et se précipitent, infligeant un malus de -2 à tous les jets de dés de la créature. Au bout de 2d7 minutes, la sphère s'ouvre, et un monstre hideux s'en extrait en rampant (cf. Progéniture d'incabulus, page 102).

Un incabulus peut extraire le matériau génétique d'un maximum de 3 créatures lors du même round.



LORGUP

Lorgup : Init -4 ; Att tentacules +2 corps à corps (saisie, test de Force DD 15 pour s'échapper) ou morsure +4 corps à corps (2d6) ; CA 14 ; DV 5d10 ; Mvt 15 m ; Act 2d20 ; AS : saisie ; JS Vig +2, Réf -1, Vol +2 ; AL N.

Cet habitant de la Jungle Fongique se dresse sur 10 pattes semblables à des échasses, son corps culminant à 18 m du sol. Il s'agit d'un charognard qui se sert de ses longs tentacules gluants pour cueillir les cadavres parmi les bosquets de champignons. Toutefois, il se contente de chair plus fraîche s'il en trouve. Quand une victime est touchée par un tentacule, la créature la hisse dans les airs jusqu'à sa mâchoire, à une vitesse de 9 m par round à partir du round où elle l'a saisie.

MOISISSURE PSI

Bien qu'infestée de vers et d'excroissances fongiques, la Planète Pourpre compte encore quelques espèces bénéfiques pour ceux qui les rencontrent. La moisissure psi est une sorte de moisissure gluante symbiotique que l'on trouve dans les forêts de champignons. On peut la trouver poussant sur une autre créature, sous l'aspect d'une masse de peau orange-brun à texture de cuir.

La moisissure psi crée un faible champ télékinétique qui ajoute +1 à la CA de son partenaire symbiotique. En échange, elle lui inflige 1d3 points de dégâts au début de chaque journée.

Si elle se lie à un mage ou à un elfe, la moisissure pompe un point de brûlesort chaque fois qu'il lance un sort et accorde un bonus de +1d5-2 (minimum 0) au test d'incantation. Si l'incantateur

utilise du brûlesort supplémentaire, il existe 1 chance sur 7 que la moisissure absorbe la moitié du bénéfice de brûlesort attendu (arrondi à l'entier supérieur). Si elle ne le fait pas, elle a 1 chance sur 5 de limiter les dégâts à la moitié de ce qui était prévu (arrondie à l'entier supérieur) tout en accordant l'effet complet du brûlesort qui était censé être dépensé.

Une créature qui entre en contact avec une moisissure psi peut tenter un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de se faire contaminer. Une fois l'infection installée, on peut retirer la moisissure avec 2 dés de soins cléricaux ou en appliquant 1d3 points de dégâts de feu directement à la créature. Dans tous les cas, elle inflige 1d3 points de dégâts à la Force, à l'Agilité ou à l'Endurance (distribuez chaque point aléatoirement) en tentant de survivre.

NUÉE DE NANITES

Nuée de nanites : Init +4 ; Att électrocution +5 corps à corps (2d6 + jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter d'être paralysé 1d3 rounds, -4 au jet en cas d'armure métallique) ; CA 17 ; DV 8d8 ; Mvt 12 m ; Act d20 spécial ; AS : électrocute toutes les cibles dans un volume de 216 m^3 (6 m x 6 m x 6 m, ou 6 m x 12 m x 3 m), dégâts réduits de moitié sauf de la part des attaques de zone, -2d dégâts électriques, +2d dégâts d'eau, immunisée aux sorts affectant l'esprit ; JS Vig +5, Réf +5, Vol +8 ; AL N.

Entité technologique développée par les anciens, la nuée de nanites se compose d'un million de minuscules machines en réseau et douées de conscience. À l'origine, elle devait servir à maîtriser des individus qu'elle enveloppait et paralysait par électrocution afin qu'on les appréhende, qu'on les désarme, etc. Leurs créateurs ayant disparu depuis longtemps, la plupart des nuées de nanites sont désormais sauvages et errent sans but sur la planète, cherchant désormais à tuer plutôt qu'à neutraliser. Certaines adhèrent toutefois encore à leur programmation d'origine, qui consiste à protéger des chambres, à patrouiller dans des zones, etc.

Une nuée se présente sous la forme d'un nuage métallique brillant qui se déplace de manière uniforme, même si de petits volumes peuvent se mouvoir indépendamment.

Elle attaque alors des cibles dans un volume de 216 m^3. La nuée se comporte comme un être doué de conscience : si l'attaque d'un

PJ rate, c'est qu'elle a esquivé en évacuant la zone autour de son arme. Les nanites libèrent collectivement un choc électrique qui inflige 2d6 points de dégâts et cause fréquemment la paralysie, en particulier chez les cibles pourvues d'une armure de métal. Elles résistent aux attaques électriques (-2d dégâts) mais sont vulnérables à l'eau (+2d dégâts). Les attaques qui ne s'appliquent pas à une zone, qu'elles soient ordinaires ou magiques, ne leur infligent que la moitié des dégâts. En cas de maladresse, la nuée tout entière vibre sur place et subit un malus de -2 à sa prochaine attaque.

Un coup critique de sa part équivaut à des dégâts considérables, à un affaiblissement général, voire à la mort : tirez 1d6 sur la table de coups critiques ci-dessous en soustrayant le modificateur de Chance de la cible au résultat.

Bien que leur fonction principale soit martiale, on peut reprogrammer les nuées de nanites pour transmettre des messages tridimensionnels translucides sous forme d'images animées et de sons. Elles peuvent également établir le contact réseau avec d'autres appareils : en de rares occasions, il arrive qu'elles servent de soutien au sol à un drone lenticulaire.

Table des coups critiques des nuées de nanites

Résultat	Effet
1 ou moins	Spasme musculaire ! Le PJ électrocuté lance sans le vouloir son arme à 4,5 m dans une direction aléatoire.
2	Parasites assourdissants ! Pénètre le canal auditif et inflige +1d4 points de dégâts ; le PJ reste sourd pendant 2 jours.
3	Nuée aveuglante ! S'introduit sous les paupières pour infliger +1d6 points de dégâts ; le PJ reste aveugle pendant 3 jours.
4	AVC ! L'électrocution inflige +1d8 points de dégâts ; le personnage s'exprime difficilement et reçoit un malus de -2 aux tests nécessitant la parole jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
5	Traitement de choc ! Cerveau électrifié, +1d10 points de dégâts ; -5 en Présence jusqu'à ce que le PJ reçoive des soins.
6+	Organe touché ! La nuée entre par le nez et la bouche pour s'en prendre aux organes, occasionnant +1d12 points de dégâts ; jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter la mort.

Oiseau mécanique des Maîtres du Ciel

Oiseau mécanique des Maîtres du Ciel : Init +2 ; Att serres +4 corps à corps (1d10) ou ailes laser +4 distance (1d8+1) ; CA 18 ; DV 7d10 ; Mvt 24 m ; Act 1d20 ; AS : emmène la proie ; JS Vig +6, Réf +3, Vol -2 ; AL C.

Lors de l'escalade de la Dernière guerre, une cabale de scientifiques technomanciens sous les ordres des grands rois construisit des transports aviaires, des oiseaux mécaniques géants qu'on pouvait utiliser pour parcourir de grandes distances et qui octroyaient des capacités offensives. Chacun pouvait accueillir un pilote et un passager entre ses deux vastes ailes, qui mesuraient 9 m d'une extrémité à l'autre.

Les oiseaux mécaniques étaient doués de conscience, mais dociles : ils obéissaient aux ordres de quiconque activait la série de pierres précieuses qui leur tenait lieu de tableau de bord, à la base de la tête. La détérioration de la technologie du passé ou le changement de climat depuis la Dernière guerre a rendu fous les derniers oiseaux mécaniques. Certains affirment qu'il en reste quelques dizaines qui sèment la terreur dans les airs. Ceux qui ont survécu après les avoir vus les désignent sous le nom d'« oiseaux mécaniques des Maîtres du Ciel » : quelle autre puissance aurait pu créer des monstres aussi mystérieux ?

En l'absence de pilote, les oiseaux mécaniques se déplacent en petites formations (2d3 à la fois), cherchant des proies pour nourrir leurs « petits », des congénères endommagés qui poussent des cris pathétiques depuis leurs nids de métal rouillé, au sommet des plus hauts pics.

Quand un oiseau mécanique frappe, il attaque à distance (jusqu'à 45 m) à l'aide de ses ailes laser. Lorsque sa proie tombe à terre, il la saisit pour tenter de l'emporter jusqu'à son nid. Ceux qui sont encore conscients lorsqu'un oiseau mécanique les prend de la sorte peuvent l'attaquer avec un malus de -2, mais tout dégât infligé à la créature la pousse à lâcher sa victime, qui tombe depuis la hauteur à laquelle elle se trouve alors.

Toute créature douée de conscience qui réussit à grimper dans le siège du pilote d'un oiseau mécanique doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 à chaque round pour éviter d'être expulsée du dos de la créature, mais l'oiseau ne peut pas attaquer ceux qui occupent son siège pilote ou passager.

Un personnage qui s'est installé à la place du pilote peut tenter d'utiliser les pierres rouges situées à la base de la tête de l'oiseau pour le contrôler au moyen d'un test d'Intelligence DD 20. En cas de réussite, l'oiseau (et son pouvoir d'attaque) demeure sous le contrôle total du pilote tant qu'on ne perturbe pas le tableau de bord incrusté de pierres.

Orbes à spores

Orbes à spores : Init -2 ; Att morsure +1 corps à corps (1d6) ou nuage de spores (spécial) ; CA 12 ; DV 1d5 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; AS : effet de zone du nuage de spores, non affecté par les effets mentaux ; JS Vig -2, Réf -2, Vol +1 ; AL N.

Les orbes à spores sont des membranes de la taille d'un ballon, de teinte turquoise, à la bouche en forme d'étoile, mais apparemment dépourvues d'organes sensoriels, qui descendent du ciel en flottant sur les rayons du soleil mourant.

Elles n'apparaissent qu'en journée et ne semblent pas s'intéresser aux victimes qui pourraient barrer la route à leurs spores : elles

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

descendent, se reposent 3d10 tours dans les rayons du soleil délétère puis remontent dans le ciel. Cette forme presque consciente de vie végétale n'est pas affectée par les sorts et les capacités qui nécessitent un esprit chez leur cible.

Les orbes à spores voyagent en bancs de 2d6 individus en émettant des nuages de gaz verdâtre remplis de spores durant leur descente, couvrant une distance de 6 m à chaque jet. Toute créature pourvue de poumons qui se trouve dans la zone remplie de spores doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de subir 1d8 points de dégâts, prise d'une toux incontrôlable pendant les 1d4 rounds suivants, ce qui lui inflige un malus de -4 à tous les jets de dés pendant cette période. Le malus n'est pas cumulatif, mais une victime potentielle qui a réussi le jet de sauvegarde doit l'effectuer de nouveau à chaque attaque. Les orbes à spores n'utilisent leur morsure que contre ceux qui les attaquent au corps à corps.

Même si elles sont tuées, elles se déchirent immédiatement, libérant un énorme nuage de spores affectant une zone de 9 m et imposant un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 à tous ceux qui s'y trouvent pour éviter de subir 1d16 points de dégâts ainsi qu'une toux qui les immobilise pendant 1d4 rounds.

ORTANUS

Ortanus : Init –; Att zone d'effet des spores (1d4 points de dégâts + spécial); CA 8; DV 1d6; Mvt 10,5 m (porté par le vent); Act –; AS : spores - au contact d'un lanceur de sorts ou une fois réduit à 0 PV, l'ortanus explose, et tout personnage dans un rayon de 3 m doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de subir 1d4 points de dégâts (les lanceurs de sorts qui ratent le jet doivent déterminer d'autres effets); JS Vig –, Réf –, Vol –; AL –.

Ce champignon en lévitation semblable à une vesse-de-loup présente une couleur lavande iridescente. Chaque magnifique spécimen dérive sereinement au vent et peut donc même sortir de la Jungle Fongique. On rencontre souvent les ortanus isolés ou en petits groupes (1d5 par rencontre).

Ils sont toutefois attirés par la magie arcanique comme les peluches par l'électricité statique. Si un mage ou un elfe du groupe lance un sort, tout ortanus dans un rayon de 3 km est inexorablement attiré vers lui (1d10 par niveau de sort lancé). Au contact avec l'incantateur, l'ortanus explose, libérant un nuage de spores.

Lancez 1d5 pour en connaître l'effet : (1) luminescence – la cible affectée émet une vive lumière pendant 1d4 heures (2) symbiote – les spores s'associent aux pouvoirs arcaniques de l'incantateur en ajoutant 1d6 à son prochain test d'incantation (3) parasite – les spores sapent l'énergie arcanique, retirant 1d6 au résultat du prochain test d'incantation (4) vénéneux – les spores réduisent tous les attributs physiques de 1d3 (comme le brûlesort) (5) corruption fongique – l'incantateur est infecté de spores, et de petits champignons couleur lavande émergent de sa peau exposée (généralement, la tête et les mains); si on les arrache, ils repoussent. L'incantateur affecté réduit également ses tests d'incantation de 1, mais chaque point d'énergie est stocké et peut être utilisé lors d'un test d'incantation ultérieur en réussissant un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 (toute l'énergie stockée doit être utilisée pour un seul sort).

PHALÈNE MATRIARCHE

Phalène matriarche : Init +2; Att hypnose (spécial) ou tarière +2 corps à corps (1d4 + venin) ou cri (spécial); CA 12 (au repos) ou 17 (en vol); DV 4d8; Mvt 15 m (vol) ou 6 m (reptation); Act 1d20; AS : cri (zone d'effet de 9 m de rayon, jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter d'être étourdi pendant 1d6 rounds, chaque personnage qui porte des pierres de jade doit effectuer un test de Chance : en cas d'échec, elles sont détruites, provoquant une explosion), hypnose (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter de lâcher son arme et de se diriger vers la phalène), venin (jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 pour éviter de s'endormir pendant 2d4 tours); JS Vig -1, Réf +0, Vol +2; AL N.

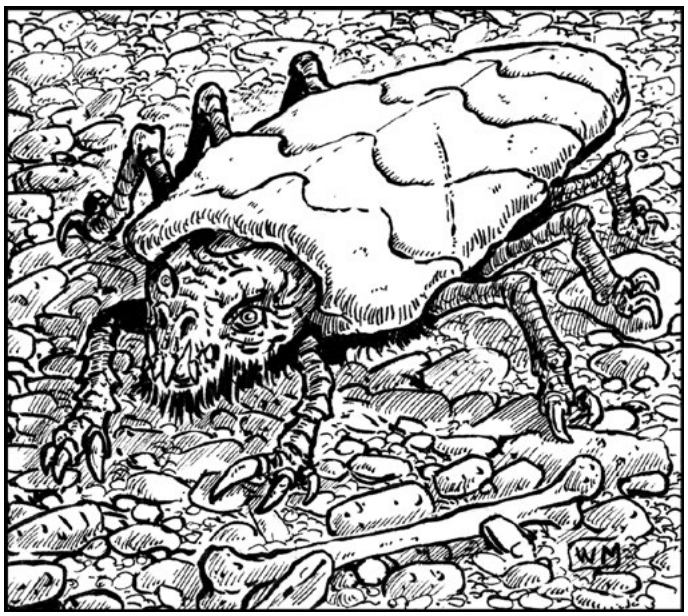
La phalène matriarche ressemble à un papillon de nuit aux ailes colorées et iridescentes, dont le motif ondule à un rythme hypnotique. La créature étourdit sa proie grâce à ces motifs changeants, ce qui en fait une cible plus facile pour sa tarière pointue et venimeuse. Elle peut aussi émettre un hurlement capable d'hébéter les victimes et de faire éclater le verre et les autres substances cristallines, pierres de jade comprises. Lorsque des fragments de jade explosent, chacun inflige 1d6 points de dégâts. Une pierre de jade intacte inflige 20d10 points de dégâts dans un rayon de 7,5 m et la moitié de ces dégâts jusqu'à un rayon de 15 m.

Si la phalène matriarche touche un personnage avec sa tarière, elle l'empoisonne et lui injecte 1d3 œufs. Si on ne les retire pas, ils incubent 3 jours dans le corps de l'hôte avant d'éclore. La progéniture de la phalène se fraie alors un chemin à l'air libre en dévorant le corps de l'hôte, chaque spécimen infligeant 2d4 points de dégâts. La victime peut ne se douter de rien jusqu'à ce que les œufs éclosent : elle souffre simplement d'une grosse piqûre d'insecte urticante et douloureuse. Le Juge doit bien se garder de révéler ce détail aux joueurs. On peut retirer les œufs grâce à une imposition des mains octroyant au moins 3 dés de soins. Les tests qui guérissent de moins de 3 dés soignent les plaies extérieures mais pas la douleur et les gonflements, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille du patient.

PLETH

Pleth : Init +2; Att morsure +2 corps à corps (1d3 plus poison); CA 16; DV 1d4 à 3d4; Mvt 1,5 m; Act 1d20; AS : saisie (+4 aux tests de Force opposés), poison (perte 1d3 en Force, jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter d'être aveuglé 1d3 heures), nutritif; JS Vig +2, Réf -6, Vol +2; AL N.

On trouve encore quelques-uns de ces rares semi-reptiliens fongivores sous les chapeaux des champignons de la forêt fongique. Le pleth est rond et plat, comme une sorte de pancake allongé. Il possède huit pattes avec lesquelles il s'accroche, ce qui lui confère un bonus de +4 aux tests de Force opposés effectués pour l'arracher à l'endroit où il s'est fixé, et il maintient sa prise même après la mort.



Le pleth utilise sa morsure venimeuse contre toute créature qui l'attaque avec une épée longue ou une arme plus courte. Il est impuissant face aux lances et aux armes semblables. Le venin de pleth inflige 1d3 points de dégâts de Force, et il faut réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter d'être aveugle pendant 1d3 heures.

Le pleth mesure de 30 à 90 cm, chaque tranche de 30 cm correspondant à 1 dé de vie et fournissant assez de viande pour nourrir deux PJ pendant une journée. La chair séchée est deux fois moins nutritive, et nourrit deux fois moins de créatures.

PROGÉNITURE D'INCABULUS

Progéniture d'incabulus : Init +0 ; Att coup +5 corps à corps (1d6+2) ou arme +2 corps à corps (dégâts de l'arme) ; CA 20 (24) ; DV 10d12 ; Mvt 4,5 m ; Act 3d20 (3d24) ; AS : immunisé contre les coups critiques, protéiforme, hérédité génétique, triompher des parents augmente les dés de vie ; JS Vig +8, Réf +10, Vol +6 ; AL C.

Créée par un incabulus (cf. page 98), cette monstruosité a l'apparence d'une masse protéiforme et gélatineuse, sans ossature ni forme évidente. Pourtant, elle présente clairement les traits de la dernière victime de l'incabulus.

La progéniture de l'incabulus possède la masse d'un humain de bonne taille, mais peut se faufiler par les plus petites ouvertures et développer des appendices selon ses besoins, d'un round à l'autre. Ils ne durent pas, cependant : chaque round, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour préserver un appendice particulièrement utile (qui manie une arme, par exemple), mais quand celui-ci disparaît, il emporte avec lui tous les avantages qu'il procurait (en lâchant par exemple ce qu'il tenait).

La progéniture de l'incabulus est toujours capable de détecter la dernière victime dont ce dernier a extrait l'ADN. Il la suit constamment et l'attaque de préférence à toute autre cible tant qu'il se trouve sur le même plan et la même planète. La créature ne se fatigue jamais. Elle peut si facilement prévoir les actions de sa victime qu'elle bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre celle-ci et utilise 1d24 (plutôt que 1d20) pour tous les jets d'attaque contre elle, ainsi que pour tous les jets de sauvegarde contre les sorts ou autres effets qui en sont issus.

Un incabulus peut extraire le matériau génétique de trois créatures au maximum à chaque round. Dans ce cas, chacune des créatures est traitée comme la « dernière » victime par la progéniture. Elle poursuit soit les créatures les plus nombreuses (si les trois se séparent en deux groupes), soit une victime au hasard. Chaque fois qu'une progéniture d'incabulus réduit la victime qui lui est associée à 0 PV, elle gagne 1 DV.

RÔDEUR UPRAVIEN

Rôdeur upravien : Init +2 ; Att ventouses perforantes +4 corps à corps (2d4) ou foreuse caudale +6 corps à corps (1d10) ; CA 16 ; DV 4d10 ; Mvt 12 m ou escalade 12 m ; Act 2d20 spécial ; AS : pattes arrière (2d6 points de dégâts si les ventouses et la queue ont touché l'adversaire, test de Force opposé à +8 pour l'immobiliser), immunisé contre la surprise sur terre, vulnérabilité aux attaques à distance (les attaques à distance ou les attaques de corps à corps en vol bénéficient d'un bonus de +2 au toucher) ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +3 (+8 pour protéger les upras) ; AL L.

Le rôdeur upravien est une créature autochtone de la Planète Pourpre que l'on trouve souvent occupée à entretenir les champignons upras, dans le pied desquels il fait son nid. Le rôdeur est un quadrupède couvert d'une courte fourrure bleu foncé. Ses pattes avant, triangulaires, sont couvertes de ventouses et de courtes antennes, tandis que celles de derrière comportent des coussinets comme celles d'un félin, ainsi que des griffes conçues pour grimper et déchiqueter.

Il n'a pas de tête à proprement parler, mais un cou musculeux coiffé de filaments verts serpentins et fluorescents (20 à 30 trompes de 90 cm de long), chacun se terminant par un os perforant et une ventouse. Sa queue ressemble à une longue trompe noire de 2,40 m pourvue de dents perforantes. Dépourvu d'yeux et d'oreilles, il « entend » et « voit » en percevant les vibrations grâce aux ventouses et aux antennes de ses pattes avant : elles sont si sensibles qu'il est impossible de prendre par surprise un rôdeur en contact avec le sol, même en se cachant ou en se déplaçant silencieusement. Limité à cette perception de l'environnement par les vibrations, le rôdeur est cependant vulnérable aux attaques à distance, qui bénéficient de +2 au toucher contre lui ; ce bonus s'applique également aux attaques de corps à corps effectuées par des créatures volantes.

Les kiths rapportent que les rôdeurs préservent la santé des champignons upras en aspirant le lait malade et les parasites néfastes qui occupent la surface de son pied. En échange, l'upra « autorise » les rôdeurs à bâtir leur nid dans son pied. Ces êtres semi-intelligents communiquent en tapant à l'aide de leurs trompes perforantes selon des rythmes complexes. Les rôdeurs se nourrissent à la fois de lait de champignon et de sang animal, qu'ils pompent généralement sur les créatures assez imprudentes pour envahir leur territoire ou s'en prendre à un upra.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

On trouve souvent ces animaux grégaires en groupes comptant de 6 à 12 adultes, dirigés par un « gardien » plus grand, qui se distingue par une sorte de crinière fongique. Les rôdeurs semblent se contenter d'entretenir leurs champignons spécifiques, mais la coordination à grande échelle de leurs groupes laisse à penser qu'ils visent un objectif plus vaste.

Les rôdeurs étant des hybrides asexués de plantes et d'animaux, leur mode de reproduction reste mystérieux.

Certaines théories suggèrent que les spores de la crinière d'un gardien finissent par donner naissance à de nouveaux rôdeurs tandis que, selon d'autres, ils pousseraient dans les parois intérieures des upras. Quoi qu'il en soit, la tradition orale des kiths attribue des propriétés mystiques à l'anatomie de ces gardiens, dont les organes et les fluides détiennent un considérable pouvoir alchimique. Les anciens kiths rapportent l'histoire du seigneur de guerre Yorah Tesh, dont l'armure en peau de gardien semblait guérir ses blessures. De vieilles peintures rupestres laissent entendre qu'il existerait un poste plus haut placé que celui de gardien dans la hiérarchie des rôdeurs, et que cette créature descendrait directement des premières formes de vie de la Planète Pourpre. Personne n'a vérifié ces hypothèses.

Le rôdeur upravien attaque une cible unique à l'aide de ses ventouses et de sa queue. Si les deux attaques touchent, il inflige des dégâts supplémentaires en la griffant avec ses pattes arrière, et peut l'immobiliser jusqu'à son attaque du prochain round (test de Force opposé, où le rôdeur bénéficie d'un bonus de +8 au jet de dé). Les rôdeurs des environs attaquent eux aussi un PJ immobilisé de la sorte. Bien qu'ils ne soient pas humanoïdes, les rôdeurs upraviens peuvent être repoussés par des clercs du Chaos. Toutefois, ils jouissent d'un bonus supplémentaire de +5 à tous les jets de sauvegarde (pour éviter d'être repoussés, pour garder le moral, etc.) lorsqu'ils défendent le champignon où ils logent. Ils utilisent la table de critiques M du livre de base de DCC.

En cas de maladresse, le rôdeur a mal interprété les vibrations et subit un malus de -2 à son prochain jet d'attaque.

SANGLIER DE CAUCHEMAR

Sanglier de cauchemar : Init +3 ; Att crachat adhésif +3 distance (spécial) ou charge +6 corps à corps (1d12 ou spécial) ; CA 14 ; DV 8d6 ; Mvt (charge) 18 m ; Act 1d20 ; AS : cible immobilisée par le crachat jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde de Réflexes, charge éviscératrice après une attaque adhésive réussie ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Les sangliers de cauchemar comptent parmi les plus redoutables prédateurs de la Planète Pourpre. Ces grosses bêtes hirsutes aux défenses massives voyagent en petites meutes de chasse de 2d4 individus. Bien qu'elles paraissent bestiales, elles sont en réalité dotées d'une intelligence humaine de base, ce qui leur permet de communiquer par mots d'une syllabe, voire de répéter des parties de phrases que l'on prononce en leur présence.

Leur tactique de prédilection consiste à envoyer l'un des membres de la meute se placer devant une proie potentielle, dans une position qui ne paraît pas menaçante. Le sanglier répète alors un des mots qu'a récemment prononcé leur futur repas, crache une glaire adhésive sur sa cible stupéfaite, puis charge avec le reste du groupe qui attaque par-derrière dans le but de bénéficier de l'effet de surprise et d'empaler la victime avant qu'elle n'ait le temps de riposter.

Les glandes salivaires du sanglier de cauchemar, combinées aux étranges effets atmosphériques de la Planète Pourpre, lui permettent de cracher une substance nauséabonde et poisseuse jusqu'à une portée de 9 m ; toute cible isolée dans sa ligne de mire doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le résultat du jet d'attaque pour éviter de se retrouver fixée au sol, immobilisée par le crachat collant. Les victimes collées ne peuvent pas se

libérer, à moins d'utiliser leur action et de réussir un test de Force DD 20.

Quand un sanglier de cauchemar effectue une charge contre une victime collée au sol, l'attaque se transforme en charge éviscératrice, avec un bonus total de +10 au toucher (modificateurs liés à la cible immobilisée compris) et infligeant 2d12 points de dégâts. Les sangliers de cauchemar sont assez malins pour s'arrêter de se battre quand ils sont clairement surclassés, mais s'ils battent en retraite, ils attendent que leur proie soit vulnérable pour frapper de nouveau.

SANGSUE BUBONIQUE

Comme un cadavre abandonné sous le soleil délétère, la Planète Pourpre grouille de parasites. Les sangsues buboniques ressemblent à des vers plats de 15 cm de long dont le corps comporte en plusieurs endroits des pattes préhensiles pointues. Ils s'enfoncent dans leur hôte et créent une poche boursouflée, pleine de pus, depuis laquelle ils consomment la chair nécrosée adjacente et pondent leurs œufs. Les sangsues buboniques infectent généralement de grandes créatures, comme les orms funestes, voire les streklions, mais aucun être vivant n'est à l'abri. Quand on affronte une créature infestée de sangsues buboniques, il y a 1 chance sur 5 que chaque coup déchire un des bubons. Dans ce cas, tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1,50 m (y compris l'attaquant) doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être aspergés de pus nauséabond.

Ensuite, si une créature touchée rate un test de Chance, elle est infectée par les sangsues. Ce parasite négligeable pour une créature de la taille d'un orm funeste peut se révéler mortel chez un humain, un demi-humain ou un kith.

Les symptômes mettent 1d3 jours à se manifester. Ensuite, la victime doit réussir chaque jour un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de perdre 1 point de Force, d'Agilité ou d'Endurance, qui ne peut être récupéré naturellement tant que l'infection persiste. Il n'existe aucun remède naturel contre les sangsues buboniques. L'infection peut être soignée grâce à 2 dés de soins cléricaux, mais 1d3 jours plus tard, la victime doit réussir un test de Chance : en cas d'échec, des œufs non affectés éclosent, et l'infection reprend.

TRILLIMITE

Trillimite : Init +2 ; Att griffes tarsales +2 corps à corps (1d4) ou arme +3 corps à corps (variable) ; CA 14 ; DV 2d8 ; Mvt 12 m ou spécial ; Act 1d20 ; AS : ne peut pas être surpris par des moyens ordinaires, grimpe aux murs, capacités de scarabée ; JS Vig +5, Réf +2, Vol +1 ; AL L.

Les trillimites sont des créatures intelligentes au torse d'hommes et de femmes à cornes posé sur le corps d'un scarabée à six pattes. Ces abominations inhumaines omnivores vivent en sociétés tribales sous la surface des Désolations. Elles ont développé des lois assez sophistiquées concernant la propriété et les châtiments, même si bien des habitants de la planète qui sont au courant de leur existence somme toute discrète les désignent comme les « mangeurs de terre ».

Les légendes les baptisent quant à elles « enfants de Kyrion » en référence à leur géniteur, le scientifique qui créa il y a bien longtemps ces hybrides entre hommes et insectes.

Tous les trillimites portent sur le crâne deux cornes qui sont en réalité des antennes déformées. Elles leur octroient des sens améliorés qui empêchent de les surprendre à l'aide d'attaques ordinaires. En outre, les trillimites peuvent s'accrocher aux

surfaces poreuses grâce aux griffes tarsales qui prolongent chacune de leurs six pattes, ce qui leur permet de marcher aux parois et au plafond des cavernes à vitesse normale.

Les trillimites ont également appris à se servir des armes auxquelles elles ont accès ; les divers groupes de la tribu ont tendance à se spécialiser dans l'usage d'une arme spécifique et recourent à des tactiques de style militaire, comme les tirs de barrage ou les attaques en tenaille, quand des envahisseurs menacent leurs colonies.

En plus de ses antennes et de sa capacité à grimper aux murs, chaque trillimite ou famille de trillimites dispose d'un pouvoir lié aux insectes à tirer ci-dessous :

D6	Pouvoir spécial de trillimite
1	Acide fouisseur : sécrète un acide qui lui permet de se déplacer en creusant avec un mouvement de 9 m. L'acide peut également servir à effectuer une attaque à distance avec un bonus de +2 au toucher, 1d6 points de dégâts et portée de 6 m.
2	Dévoreur : attaque de morsure spéciale avec +2 au toucher (1d6 points de dégâts ou spécial). AS : peut manger n'importe quelle substance, y compris les armes non magiques de taille inférieure ou égale à celle d'une épée longue ou les armures non magiques octroyant un bonus à la CA inférieur ou égal à +5, ce qui les rend inutiles.
3	Sens aiguisés : bénéficie d'un bonus de +2 à l'initiative et peut réaliser un test opposé avec un bonus de +2 contre toute attaque réussie afin d'en éviter entièrement les effets.
4	Mouvement accru : peut se déplacer au double de sa vitesse tout en attaquant durant le même round ; peut également voler à 6 m par round.
5	Carapace défensive : bénéficie d'un bonus supplémentaire de +4 à la CA ; toute attaque de corps à corps réussie contre ce trillimite inflige des dégâts, mais l'assaillant doit réussir un test de Chance, sinon l'arme qu'il utilise se casse. Cet effet n'affecte pas les armes magiques.
6	Piquants venimeux : bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à la CA. Toute attaque au corps à corps réussie contre ce trillimite inflige des dégâts, mais l'assaillant doit réussir un test de Chance pour éviter de subir 1d8 points de dégâts infligés par les piquants acérés. Il doit en outre effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts de poison supplémentaires.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

VASE ARIDE

Vase aride : Init -2 ; Att contact corps à corps (spécial) ; CA 9 ; DV 2d8 ; Mvt 3 m ; Act 1d20 ; AS : sape la Force et l'Endurance de la victime, immunisée contre tous les dégâts excepté le froid, la chaleur et la magie ; JS Vig +2, Réf -4, Vol +0 ; AL N.

Les vases arides ressemblent à des mousses sèches couleur rouille, parcourues de veines vert sombre qui palpitent. Résultats d'expériences génétiques malheureuses de l'époque des anciens, ces créatures lentes rôdent à l'intérieur des fissures des cavernes et des plafonds, étendant leur corps friable pour atteindre des victimes peu méfiantes et pomper l'eau de leur corps afin de s'en nourrir. La première attaque d'une vase aride touche toujours sa cible, car la créature lui enveloppe le bras, la jambe ou le tentacule et commence à pomper le sang ou l'eau de son nouvel hôte. Quand une vase aride s'est fixée à une proie, sa victime reçoit tous les dégâts qu'on lui inflige, même si seules les attaques de froid, de chaleur ou de magie réduisent les points de vie de la vase.

La victime de la vase perd 1d4 points de Force et 1d4 points d'Endurance à chaque round jusqu'à ce qu'elle s'écroule ou qu'on détruise la créature. La vase absorbe tous ces points, qui se transforment pour elle en points de vie. Quand la vase aride a absorbé toute l'eau d'une cible, elle regagne la surface la plus proche pour se glisser dans une fissure et s'y reposer, abandonnant derrière elle le corps desséché de sa victime.

XRIF

Xrif : Init +5 ; Att parasitisme +8 corps à corps (1d6 + spécial) ; CA 18 ; DV 5d8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 spécial ; AS : création d'hôte (après une attaque de parasitisme réussie, jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 pour éviter de devenir hôte), pincement du foie de l'hôte (1d4 points de dégâts, -2 à tous les jets de dés pendant un tour), les attaques de zone bénéficient d'un bonus de +6 au toucher, perceptions extrasensorielles à 15 m ; JS Vig +0, Réf +4, Vol +6 ; AL C.

Originaires de la planète Ecnav, les xrifs sont des créatures astrales attirées vers la Planète Pourpre par le rayonnement de son soleil mourant. À des années-lumière de distance, l'énergie de ce soleil leur paraît agréablement rafraîchissante, mais une fois qu'un xrif effectue une projection astrale sur la planète, il se rend compte que ces mêmes radiations l'empêchent de repartir. En outre, il se retrouve prisonnier de sa forme matérielle : une petite créature vermiforme couverte de barbillons, de crochets et de griffes, qui s'agite sur place. On ne peut rencontrer qu'un spécimen en un lieu donné.

Le principal objectif du xrif consiste à créer un hôte qui l'aidera à retourner sur Ecnav. Malheureusement, les autochtones, trop saturés de rayonnement solaire local, risqueraient de l'emprisonner à jamais. Quand le xrif attaque, il se téléporte sur la peau d'un PJ et creuse pour se faufiler dans son corps : il faut réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 16 pour le repousser d'un revers de la main. Il ondule, comme en suspension dans l'air, et a tendance à prendre pour cible les individus dont la valeur de Chance est peu élevée. Les coups critiques portés par un xrif infligent 1d6 points de dégâts et lui permettent de s'introduire immédiatement dans le corps de l'hôte (aucun jet de sauvegarde de Réflexes). En cas de maladresse, le xrif a mal interprété les pensées de son assaillant, qui bénéficie d'un bonus de +2 au toucher à sa prochaine attaque. Les xrifs sont extrêmement intelligents et peuvent lire les pensées de toute forme de vie dans un rayon de 15 m. Toutefois, ils ne peuvent parler de la sorte qu'entre eux. Un xrif communique avec son hôte en s'agrippant à son foie, ce qui cause de grandes douleurs et présente des chances non négligeables de détourner son attention. La petite taille de ces créatures et leur pouvoir de lecture des pensées les rendent difficiles à frapper, mais les attaques de zone qui les visent bénéficient d'un bonus de +6.

Tous les xrifs sont conscients de l'existence du portail que contient la pyramide des anciens (zone A-1 en page 12) et veulent s'en servir pour s'éloigner suffisamment afin d'effectuer une projection astrale jusque dans leur foyer. En outre, ils comprennent qu'une pierre de jade intacte ou un ensemble de fragments pourrait alimenter le portail, mais ignorent combien il faut d'éclats et où trouver un cristal entier. Par conséquent, chacun adopte la même stratégie pour regagner ses pénates. Tout d'abord, le xrif s'introduit dans le corps d'un PJ, qui devient son hôte. Ensuite, il dresse le groupe à ne pas « gaspiller » les fragments de jade, en pinçant douloureusement le foie de l'hôte chaque fois que quelqu'un s'en sert pour alimenter une relique, pour le brûlesort, etc. Quand les PJ apprennent l'existence d'une pierre intacte, le xrif adapte ses méthodes pour pousser l'hôte dans sa direction : toute déviation de l'objectif entraîne une douleur. Une fois que le groupe a récupéré une pierre intacte ou 13+1d24 fragments (aucun xrif ne connaît le nombre exact), le xrif pousser le PJ à se diriger vers la pyramide des anciens. C'est une créature impatiente, qui ne tolère aucun retard, mais évite tout de même de tuer son hôte. Cela dit, on n'est jamais à l'abri d'un accident ; dans ce cas, le xrif choisit un autre PJ.

Une fois qu'un xrif s'est introduit dans un hôte, l'en extraire représente une opération difficile, mais possible. Si le soleil mourant réduit l'endurance de l'hôte de plus de 8 points avant qu'il ne les récupère, le xrif s'en va de lui-même, craignant de se retrouver prisonnier de ce corps. Un clerc peut utiliser *imposition des mains* pour octroyer 4 dés de soins, ou lancer un sort de *bannissement* DD 20 en considérant le xrif comme une créature ordinaire (en raison du rayonnement du soleil). Les mages peuvent faire effectuer une *phase planaire* (DD 18) à l'hôte pour le décaler de l'endroit où se trouve le xrif, lancer *convocation de monstre* (DD 26) pour extraire ce dernier ou utiliser *effroi* (DD 22 + jet de sauvegarde de Volonté) pour lui faire peur. Finalement, il est possible d'utiliser une potion de Celgu, ce qui nécessite un test de *concoction de potion* DD 32, ainsi que de la chair de champignon oneit et de la poudre de nageoire d'orm funeste. Absorber la potion inflige 3d5 points de dégâts, mais le xrif meurt alors en quittant son hôte. Ouvrir le ventre de l'hôte pour en extraire physiquement le parasite reste possible, mais le patient risque d'y rester (s'il ne réussit pas un jet de sauvegarde de Vigueur DD 19).

William McAusland
WM

LA MAGIE SUR LA PLANÈTE POURPRE

INTRODUCTION

Quand les civilisations de la Planète Pourpre entamèrent leur long déclin, le dernier grand roi-sorcier projeta des filaments astraux argentés dans tout l'univers, espérant ainsi trouver de l'aide pour son monde. Les formes de sorcellerie de la Planète Pourpre ne ressemblaient pas à celles des autres mondes : il s'agissait plutôt de technologies permettant de libérer et d'exploiter l'énergie des pierres de jade et de leurs fragments. Ce sont ces technologies antiques et perdues qui tiennent ici la place qu'occupe la magie sur d'autres mondes de DCC.

La magie importée sur la Planète Pourpre subit l'influence radicale du soleil délétère, d'une mystérieuse énergie douée de conscience appelée le Flux vert et du monde mourant lui-même. Nul n'est à l'abri, et vous trouverez un résumé par classe ci-dessous :

Clercs : Sur la Planète Pourpre, les clercs doivent tirer un effet de magie mercurielle sur la table spécifique de la planète chaque fois qu'ils lancent un sort pour la première fois. Ce jet fonctionne exactement comme celui des mages pour les effets mercuriels et affecte le sort en question tant que le clerc demeure sur ce monde. En outre, les capacités de classe du clerc changent en fonction du dieu qu'il vénère. Vous trouverez pages 117 à 119 les informations relatives aux dieux mentionnés dans le *livre de base*.

Mages : Quand un mage lance un sort pour la première fois sur la Planète Pourpre, il doit tirer un nouvel effet de magie mercurielle sur la table spécifique de la planète. Celui-ci remplace le résultat du jet de magie mercurielle d'origine tant que le mage demeure sur la Planète Pourpre. En outre, certains sorts se comportent de manière insolite : consultez les pages 115-116 de cet ouvrage. Finalement, divers patrons ont plus ou moins de puissance sur la Planète Pourpre, ce que l'on simule en recourant à la chaîne de dés pour lancer *invoquer un patron*. Cf plus bas.

Elfes : Les elfes subissent les mêmes effets que les mages. En outre, ils se rendent compte que le pouvoir de leur patron (s'ils en ont un) affecte tous leurs sorts : ils reçoivent le même ajustement à la chaîne de dés que pour *invoquer un patron* (cf. plus bas). La technologie locale peut également avoir des effets néfastes pour un elfe. Bien que ce monde présente des métaux inconnus dans la sphère terrestre, bien des reliques contiennent une bonne quantité de fer ou d'acier. Un elfe qui les utilise subit le lendemain 1 point de dégâts d'Endurance de la part du soleil délétère.

Il est impossible de prévoir les effets qu'exerce la Planète Pourpre sur tous les patrons, dieux et sortilèges maison de chaque campagne ! Les auteurs encouragent chaque Juge à extrapoler à partir de ce qui figure ici pour rendre la magie locale réellement mémorable et souligner l'impression étrange qu'elle donne. Lisez la suite ! Ce n'est plus le monde que vous connaissez !

PATRONS

La puissance d'un patron sur la Planète Pourpre dépend de sa sphère d'influence et des liens qu'il entretient avec le monde d'origine des PJ. Certains se révèlent plus puissants sur la Planète Pourpre, tandis que d'autres sont plus difficiles à contacter. On le simule en ajustant le dé utilisé pour les tests d'*invoquer un patron*, les sorts de patron (et dans le cas des elfes pourvus de patrons, peut-être même tous les tests d'incantation). Pour tout ajustement bonus ou malus, l'incantateur gagne ou perd une incantation d'*invoquer un patron* ou un sort de patron chaque jour (à tirer au hasard).

Voici les ajustements en fonction des patrons :

-2 d :

Bobugbubilz. La Planète Pourpre ne présente ni amphibiens ni lieu où ils pourraient vivre.

Le Roi des terres elfiques. La Planète Pourpre n'est pas directement liée à la Féerie.

-1 d :

Yddgrrl. Bien qu'il n'existe pas de véritable forêt sur la Planète Pourpre, la racine du monde peut la contacter par l'intermédiaire de la Jungles Fongique.

Pas de changement :

Sezrekan. Aucun lieu n'est plus difficile qu'un autre à contacter pour l'Ancien.

+1d

Les Trois Grées. À mesure qu'elle meurt, la Planète Pourpre devient de plus en plus facile à atteindre pour celles qui tissent le fil du destin.

Obitu-Que. La souffrance de ce monde l'attire comme un papillon vers la flamme.

Ithha. Ce monde desséché accueille à bras ouverts le prince du Vent élémentaire.

+2d

Azi Dahaka. Il pourrait bien être né sur la Planète Pourpre.

EFFETS GÉOGRAPHIQUES

L'incantation de sorts sur la Planète Pourpre peut entraîner des effets secondaires inattendus selon l'endroit où se trouve celui qui les lance. Tous les sortilèges consomment, créent ou convertissent de l'énergie. Et certaines choses endormies sur la Planète Pourpre sont prêtes à exploiter cette énergie, pour le meilleur et pour le pire. Dès qu'un sort est lancé, consultez la table associée à la zone géographique.

Sommets des Ancêtres

Un effet supplémentaire s'ajoute aux sorts lancés sur les Sommets des Ancêtres en fonction du test d'incantation, comme indiqué ci-dessous.

Résultat	Effet supplémentaire
1	Un spectre ancestral est invoqué, le fantôme d'un guerrier kith qui tente de tuer l'incantateur. Les dégâts des attaques non magiques sont réduits de moitié contre lui, et il ne prend que l'incantateur pour cible. Par ailleurs, il utilise le même profil que le champion kith, page 8.
2-17	L'énergie du sort attire une nuée de 1d12 gribbs, qui ne sont ***pas*** contrôlés par l'incantateur. Ils attaquent toutes les cibles potentielles sans faire de différence jusqu'à ce qu'on les tue ou qu'on les repousse.
18-23	Aucun effet.
24-28	Des nuages se rassemblent dans le ciel, et des éclairs illuminent les sommets.
29-35	Comme 24-28 ci-dessus, mais l'incantateur peut choisir une cible unique dans sa ligne de vue : elle est frappée par la foudre (5d6 points de dégâts, jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour les réduire de moitié).
36+	La magie déclenche un orage comme décrit pages 22-23, mais il se forme en 5d5 rounds plutôt que 1d5 heures.

Collines Déchiquetées

Quand il lance un sort dans les Collines Déchiquetées, l'incantateur doit lancer 1d7 + modificateur de Chance et consulter la table suivante.

Résultat	Effet supplémentaire
0 ou moins	Des graines en sommeil depuis très longtemps, stimulées par le sort, prennent vie dans un rayon de 1,6 km au maximum autour de l'incantateur. Malheureusement, le résultat du test d'incantation se voit réduit de 2d10.
1-2	L'incantation déclenche l'attaque d'une horde d'hutarraks (cf. page 98).
3-4	Aucun effet.
5-6	Les répercussions dans l'éther alertent un Haut-Maître renégat qui se cache dans les Collines Déchiquetées. Il envoie une troupe de 1d20+10 pillards kiths capturer la source de cette perturbation. Les kiths arrivent à l'endroit où a été lancé le sort en 5d20 minutes et commencent alors à suivre la piste de l'incantateur.
7	Les énergies du sort octroient à l'incantateur une certaine protection contre le soleil délétère. Il élimine 1d3 points de dégâts d'Endurance (s'il en a subi).
8+	Des graines en sommeil depuis très longtemps, stimulées par le sort, prennent vie dans un rayon de 1,6 km au maximum autour de l'incantateur. Par un heureux effet bénéfique, le résultat du test d'incantation augmente de 2d6.

Jungle Fongique

Un effet supplémentaire s'ajoute aux sorts lancés dans la Jungle Fongique en fonction du test d'incantation, comme indiqué ci-dessous.

Résultat	Effet supplémentaire
1	Plusieurs champignons des environs, alertés de la présence d'une source d'énergie potentielle, émettent leurs spores sur l'incantateur. Il doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 chaque jour pendant les 1d7 jours qui viennent, et subit 1d3 points de dégâts d'Endurance chaque fois qu'il le rate, tandis que des champignons poussent et lui percent la peau.
2-17	Aucun effet.
18-23	D'épais buissons de champignons inoffensifs poussent sur 1d3 éléments de l'équipement de l'incantateur, tirés au hasard.
24-28	Un haut buisson de champignons pousse autour de l'incantateur et lui octroie un bonus de +2 à la CA tant qu'il reste au milieu, mais l'empêche de bien y voir et réduit sa vitesse de moitié lorsqu'il se déplace. L'incantateur reçoit un malus de -2 aux jets d'attaque et doit réussir un test de Chance pour cibler ses sorts tant qu'il demeure au milieu du bosquet.
29-35	Un champignon des environs se met à marcher et s'éloigne dans la Jungle Fongique. Si on le suit, il mène à un lieu important, à une rencontre aléatoire ou à une direction au hasard, selon le bon vouloir du Juge.
36+	Un champignon des environs devient mobile et combat pour l'incantateur pendant 2d5 rounds avant de s'en aller. **Champignon ambulant** : Init -2 ; Att gesticulation des « bras » +2 corps à corps (1d3) ; CA 12 ; DV 4d12 ; PV 25 ; Mvt 12 m ; Act 2d20 ; AS : immunisé aux armes perforantes, dégâts des armes contondantes réduits de moitié ; JS Vig +6, Réf -4, Vol +0 ; AL N.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Désolations

Quand il lance un sort dans les Désolations, l'incantateur doit lancer 1d7 + modificateur de Chance et consulter la table suivante.

Résultat	Effet supplémentaire
0 ou moins	Les nanoparticules ambiantes infectent l'incantateur et réduisent le résultat du test de 1d3. Pour chaque sort lancé par la suite, cette diminution augmente de 1d3 jusqu'à ce qu'on le libère de ces parasites (*protection contre le mal, neutralisation du poison ou des maladies*, 3 DV de soins cléricaux ou *bouclier magique*).
1-2	L'incantation déclenche l'attaque d'une horde d'hutarraks (cf. page 98).
3-4	Aucun effet.
5-6	Le sort soulève des tourbillons de poussière autour de l'incantateur pendant 1d5 rounds. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 30 m (mais pas l'incantateur) doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour réussir à réaliser la moindre action efficace pendant cette période.
7	L'énergie du sort revitalise une partie des Désolations, à raison de 100 m par niveau de sort, mais les Désolations engloutissent cette oasis au bout de 5d4 jours. Jusqu'à ce moment, l'endroit fournit de l'eau et de la nourriture à tous ceux qui s'y reposent.
8+	Eurêka ! Là, dans les Désolations, l'incantateur trouve un moyen de se protéger du soleil délétère et ne subit plus de perte d'Endurance à cause de lui.

LA MAGIE MERCURIELLE DE LA PLANÈTE POURPRE

Tirez pour chaque sort de clerc ou de mage, pour chaque personnage, quand il est lancé pour la première fois sur la Planète Pourpre. Chaque point de modificateur de Chance octroie un bonus ou un malus de 10 % comme d'habitude. Utilisez le modificateur de Chance du personnage la première fois que le sort est lancé.

D%	Effet de magie mercurielle sur le sort
01	Cryosommeil. Après avoir lancé le sort, l'incantateur doit réussir un test de Chance pour éviter d'être pris dans un cylindre de glace magique pendant 4d6 heures, plongé dans un profond sommeil et inconscient de son environnement tout au long de cette période. On ne peut ni briser ni faire fondre la glace, qui protège l'incantateur de tout agent extérieur.
02	Le soleil donne. Ce sort crée un canal qui concentre l'énergie étrange du soleil mourant sur l'incantateur, lequel subit 1d3 points de dégâts d'Endurance. Quiconque subit plus de 6 points de dégâts en une journée reçoit en outre une corruption mineure de la Planète Pourpre.
03	Alignement stellaire néfaste. D'étranges constellations perturbent la visée de ce sort. Une fois la ou les cibles sélectionnées, l'incantateur doit lancer 1d10 + son niveau d'incantateur + son modificateur de Chance. S'il obtient 0 ou moins, le sort se centre sur lui. S'il obtient 7+, il choisit sa ou ses cibles normalement. Sinon, le Juge détermine des cibles au hasard dans la zone environnante du point que visait l'incantateur en consultant la table visuelle Déplacement aléatoire, page 16.
04	Désactivation de reliques. Lorsque ce sort est lancé, toutes les reliques situées dans un rayon de 15 m autour de l'incantateur se désactivent. On ne peut plus les activer ni les utiliser pendant 1d6 rounds.
05	Nano… malie ! Les nanoparticules ambiantes consument une partie de l'énergie du sort et réduisent le test d'incantation de 1d12 par niveau de sort. Le sort ne peut pas être perdu de la sorte, mais il peut échouer par manque d'énergie. Il existe 3 % de chances par niveau que les nanoparticules consument également une partie du prochain sort lancé. Le phénomène se répète jusqu'à ce qu'un sort soit lancé sans interférence de leur part.
06	Haute-Maîtrise. Le personnage adopte l'arrogante personnalité d'un Haut-Maître pendant 10 minutes par niveau de sort. Sa valeur de Présence diminue de 1d5 pendant cette période, sans pour autant recevoir en contrepartie la moindre parcelle de l'autorité qu'exercent les Hauts-Maîtres sur les kiths.
07	Pendant ce temps, à la maison… Lancer ce sort déclenche des perturbations du continuum dans le monde d'origine des personnages, détruisant des bâtiments et des vies. Chaque nuit qui suit l'incantation du sort, celui ou celle qui l'a lancé est hanté par des visions de la destruction qu'il a causée.
08	Flashback. L'incantateur reçoit des visions du passé de la Planète Pourpre (déterminées par le Juge), ce qui le laisse concrètement aveugle au présent pendant 1d3 rounds par niveau de sort. Il entend, éprouve les sensations, ressent le goût et l'odeur de ce qui se passe au présent : seule sa vue est affectée.
09	Coup de soleil. Quand ce sort est lancé, le soleil délétère palpite. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 500 m autour de l'incantateur (y compris lui-même) sont brûlés et reçoivent 1d3 points de dégâts.
10	Emportés par le Flux. Pendant 1d4 rounds après l'incantation de ce sort, une entité psychique qui se présente comme « le Flux » tente de contrôler le corps du PJ à chaque round (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour y échapper).

D%	Effet de magie mercurielle sur le sort (suite)
11	Tremblement de terre ! Toutes les créatures situées dans un rayon de 500 m autour de l'incantateur doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de se retrouver à terre. L'incantateur n'est pas affecté dans 50 % des cas.
12	Choc en retour. L'incantateur doit faire un test de Chance avec 1d20. S'il obtient un résultat inférieur à sa Chance, rien ne se passe. Si le résultat est égal, chaque pierre de jade intacte ou fragment de jade qu'il possède ajoute +1 au test d'incantation. S'il obtient un résultat supérieur à sa Chance, un des fragments de jade que possède le groupe tombe en poussière, mais sans accorder d'avantage en retour.
13	Transporteur. L'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour éviter que toute créature vivante dans un rayon de 15 m (y compris lui-même) soit instantanément transportée à 1 case de distance par niveau de sort, dans une direction aléatoire (déterminée par le Juge en tirant 1d6 sur la table « Déplacement aléatoire » page 16. Si le sort devait conduire les personnages hors du plateau, ils réapparaissent en bordure de celui-ci (sauf décision contraire du Juge).
14	Remboursez ! Un cerveau mécanisé apparaît et exige réparation pour le savoir occulte qu'on lui a volé. Il tire un rayon d'énergie sur l'incantateur (attaque +6 + niveau de sort, 1d10 points de dégâts) avant de disparaître.
15	Transformation. Le sort octroie à l'incantateur des ailes de gribb ainsi qu'une vitesse en vol de 15 m. Malheureusement, il lui donne aussi une tête de gribb. Elle peut effectuer une attaque de morsure infligeant 1d4 points de dégâts, mais coûte (1d5 + niveau de sort) points d'Intelligence jusqu'à ce que la métamorphose s'achève (après 1d3 rounds par niveau de sort).
16	Technoabsorption. Afin de lancer ce sort normalement, l'incantateur doit porter une relique contenant au moins une charge, qui est perdue une fois le sort lancé. S'il n'en a pas, il doit lancer le sort avec un malus de -1d au test d'incantation.
17	De l'autre côté du multivers. Il existe une chance en pourcentage égale au niveau de sort pour que celui-ci échange l'incantateur contre une version de lui-même issue d'un univers parallèle. La nouvelle version ressemble à l'ancienne, mais d'alignement opposé (ou différent, si l'originale est neutre). Son patron ou sa divinité change en conséquence (selon le bon vouloir du Juge).
18	Plus dure sera la chute. Le sort réduit la force qu'exerce la gravité sur l'incantateur. Il s'élève de 1d12 x 30 cm par niveau de sort puis retombe lorsque la gravité reprend son cours et subit les dégâts de chute adéquats. Au prix d'un jet de sauvegarde de Volonté DD 10, il peut déplacer le phénomène afin que celui-ci s'applique à une autre cible de taille à peu près humaine dans un rayon de 15 m.
19	Magie fongique. Pour lancer le sort, l'incantateur doit consommer des champignons de la Planète Pourpre. Lancez 1d16 et consultez la page 14. Si vous obtenez 16, tirez ***deux fois*** et utilisez les deux résultats. Les effets ordinaires associés à la consommation des champignons s'appliquent.
20	Devenir kith. Après avoir lancé ce sort, pendant 1d4 rounds, l'incantateur se transforme physiquement et mentalement en pillard kith. Lorsqu'il recouvre sa forme d'origine, il a une chance en pourcentage égale à sa valeur de Chance d'apprendre la langue kith. Le Juge peut se reporter à la page 8 pour plus d'informations.
21	Momifié. Le sort aspire l'énergie du corps de l'incantateur et le laisse desséché comme une momie antique pendant 1d6 minutes par niveau de sort.
22	Magie totémique. Pour lancer le sort, il faut un objet fabriqué à partir des restes d'une ou plusieurs créatures de la Planète Pourpre. 1d5 : (1) gribb (2) streklion (3) kith (4) orm funeste (5) tirez deux fois et appliquez les deux résultats. Si vous obtenez ***deux fois*** le même, des morceaux de deux créatures de la même espèce sont requis.
23	Magie des orages. Quand le sort est lancé, des nuages se rassemblent. Une averse se met à tomber autour de l'incantateur 1d7 minutes plus tard. Il existe 1 chance sur 3 que 1d3 éclairs par niveau de sort s'abattent sur des créatures tirées au hasard dans un rayon de 30 m autour de l'incantateur (y compris lui-même), chacun infligeant 3d6 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour les réduire de moitié).
24	Incantateur carnivore. Pour lancer ce sort, l'incantateur doit d'abord passer 1 action à manger la chair d'une des proies qu'il a tuées. S'il n'en a pas, il subit un malus de -2d au test d'incantation.
25	Brûlesort étrange. Ce sort nécessite au moins 1 point de brûlesort, qui doit **obligatoirement** venir de l'Intelligence, de la Présence ou de la Chance. La Chance brûlée de la sorte se récupère normalement.
26	Magie kith. L'incantateur doit réaliser un rituel concentré sur une relique de la Planète Pourpre, comme ceux auxquels se livrent les kiths par superstition ignorante (cf. page 8). Il ajoute 1d3 rounds au temps d'incantation.
27	Trophée nécessaire. L'incantateur doit utiliser une partie du corps d'un autochtone (homme ou bête) de la Planète Pourpre pour focaliser le sort. Le « trophée » doit provenir d'une victime tuée par ses soins. S'il n'en a pas, il subit un malus de -2d au test d'incantation.
28	Absorption d'énergie. Le sort est alimenté par la créature du monde d'origine de l'incantateur la plus proche, qui subit 1d3 points de dégâts par niveau de sort. S'il n'y a pas d'autre créature disponible, c'est l'incantateur qui en est victime.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

D%	Effet de magie mercurielle sur le sort (suite)
29	Grignotage. L'incantateur doit réussir un test de Chance pour éviter d'être attaquer par des orms funestes miniatures qui émergent du sol, infligeant collectivement (1d7 + niveau de sort) points de dégâts avant de disparaître dans des bouffées de fumée verte.
30	Sourire d'enfer. Après avoir lancé ce sort, l'incantateur voit ses lèvres enfler jusqu'à ressembler à deux énormes vers qui s'agitent, grands comme des bananes, pendant 1d4 heures. Il subit un malus de -2 aux tests d'incantation ainsi qu'aux actions basées sur la Présence pendant cette période.
31-40	Comme en Àereth. Tirez de nouveau l'effet mercuriel sur la table ordinaire. Il y a 1 chance sur 3 pour que ce changement soit permanent ; sinon, il disparaît lorsque le personnage quitte la Planète Pourpre.
41-60	Aucun effet mercuriel. Le sort se manifeste normalement.
61-68	Aucun changement. Utilisez l'effet mercuriel du monde d'origine du personnage s'il y a lieu.
69	Puanteur de mort. L'incantateur empeste la charogne pendant 10 minutes par niveau de sort. L'odeur peut attirer les carnivores ou les charognards, si le Juge le décide.
70	Inspiration. L'incantateur a une intuition concernant la nature d'un élément de la Planète Pourpre qu'il a déjà croisé. Il y a 1 chance sur 3 pour que cette intuition soit floue, l'induise en erreur ou soit tout simplement fausse.
71	Pluie de vers. De petits vers gris-blanc se mettent à pleuvoir dans un rayon de 90 m autour de l'incantateur. Ils creusent le sol ou tombent en cendres 1d4 rounds plus tard.
72	Par des yeux inconnus. Après avoir lancé ce sort, l'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 pour éviter de se retrouver incapable d'agir pendant 1d4 rounds parce qu'il voit par les yeux d'une autre créature, quelque part sur la Planète Pourpre (au Juge de choisir laquelle).
73	Visions de guerre. L'incantateur a des visions de la Dernière guerre, ce qui lui octroie un bonus de +1d au test d'incantation mais lui inflige 1d3 points de dégâts de Présence ou d'Intelligence (au choix du joueur) chaque fois qu'il blesse une autre créature durant une période d'une heure par niveau de sort par la suite. S'il choisit d'ignorer ces visions, le sort est lancé avec un malus de -1d sur la chaîne de dés.
74	Nuages de poussière. Des nuages de cendre et de poussière brouillent la vue dans un rayon de 9 m autour de l'incantateur pendant 1 round par niveau de sort. Tout ce qui se trouve à plus de 3 m de distance à travers les nuages est impossible à viser.
75	Livraison de la maison. Chaque fois que ce sort est lancé, un élément d'équipement aléatoire (table 3-4, page 73 du *livre de base*) tombe du ciel. L'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter que ça lui tombe dessus, au risque de subir 1d6 points de dégâts ou d'autres effets divers et variés.
76	Oups ! Ce sort pousse une relique située dans un rayon de 15 m (et choisie par le Juge) à dépenser 1 charge. La relique fonctionne comme si on y avait entré la séquence de runes d'activation et de fonctionnement adéquate.
77	Jeu de hasard. L'incantateur peut ajouter un bonus à son test d'incantation, mais chaque tranche de +1 étend la fourchette de résultats dans laquelle on considère qu'un « 1 » naturel a été obtenu.
78	Indice de protection solaire. Une lumière douloureusement vive émane de l'incantateur pendant 1d3 rounds par niveau de sort, lui conférant un bonus de +2 à la CA pendant cette période et éclairant sur un rayon de 80 m.
79	Brûleur de fragment. Pour lancer ce sort normalement, l'incantateur doit posséder un fragment de pierre de jade. L'incantation ne le consume pas mais octroie un bonus de +1d10 au test d'incantation. Si l'incantateur n'en a pas, ce sort est lancé avec un malus de -2d au test.
80	Faisons connaissance. Une fois ce sort lancé, l'incantateur se téléporte juste à côté de sa cible. Il ne subit pas les effets néfastes d'un test d'incantation réussi.
81	Contact mortel. Parcouru d'énergie étrange, l'incantateur inflige 1d10 points de dégâts par niveau de sort à tous ceux qu'il touche pendant 1d3 rounds par niveau de sort. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour réduire les dégâts de moitié.
82	Nous ne sommes que poussière d'étoiles. Tandis qu'il lance le sort, la bouche de l'incantateur se remplit d'une substance sableuse et étincelante. Lors d'un des rounds qui suivent, il peut l'utiliser comme un souffle (bonus d'attaque de l'incantateur, 1d8 points de dégâts, la cible subit un malus de -2 pour toucher pendant 1 round). L'incantateur ne peut pas lancer de sort, parler, etc., tant qu'il n'a pas utilisé le souffle.
83	Personnalité magnétique. Pendant 1d3 rounds après le lancement du sort, tous les métaux sont légèrement attirés par l'incantateur. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher des adversaires en armure métallique, mais les ennemis qui se servent d'armes en métal contre lui jouissent d'un bonus de +2 pour le toucher.
84	Jet d'acide. Lancer ce sort provoque un jet d'acide vert de 9 m de haut et de 1,5 m de diamètre qui surgit dans un rayon de 9 m autour de l'incantateur pendant 1d3 rounds. L'incantateur et toutes les créatures dans un rayon de 9 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 13 pour éviter de subir 1d6 + niveau de sort points de dégâts à chaque round.

D%	Effet de magie mercurielle sur le sort (suite)
85	Échos de jadis. Un chœur de voix dissonantes fait écho à celle de l'incantateur lorsqu'il lance ce sort. Il bénéficie d'un bonus de +1d au test d'incantation mais subit pendant 1d3 rounds un malus de -1d aux jets de sauvegarde de Volonté.
86	Fermier fongique. De minuscules champignons inoffensifs de toutes les couleurs poussent dans un rayon de 1,5 m autour de l'incantateur. Un petit viscuson (qui donne un demi-litre de lait) pousse parmi eux, s'il réussit un test de Chance. Les Juges peuvent se reporter à la page 14.
87	Aversion envers les rencontres. Le prochain test de rencontre effectué après le sort donne automatiquement le résultat « aucune rencontre ».
88	Dans les tons violets. Quand ce sort est lancé, un ver spectral géant traverse l'incantateur et le laisse couvert d'une substance ectoplasmique gluante violette. Heureusement, le fait de se masser la peau avec permet d'éviter les dégâts infligés par le soleil délétère pendant 24 h.
89	Invocateur de gribb. Lancer ce sort invoque une nuée de (1d8 + niveau de sort – modificateur de Chance) reptiles volants et affamés. Les Juges peuvent se reporter à la page 19.
90	Déformation spatiale. Au moment de l'incantation, l'espace qui sépare l'incantateur de sa cible se déforme, réduisant la distance de moitié et doublant la portée du sort. Cet effet se produit trop vite pour qu'on l'exploite de quelque autre façon que ce soit.
91	Ascension. Les kiths traitent l'incantateur comme un Haut-Maître pendant 10 minutes par niveau de sort. Il y a 1 % de chances cumulatif par incantation que cet effet devienne permanent.
92	Soudain, tout s'éclaire ! L'incantateur a un moment de lucidité qui pourrait énormément améliorer l'incantation du sort dans l'environnement actuel. S'il réussit un test de Chance, il peut ajouter la différence entre sa valeur de Chance et le résultat au test d'incantation.
93	Je me sens bien. L'incantateur récupère 1 point d'Endurance par niveau de sort.
94	Technodécharge. Si l'incantateur porte une relique, elle gagne une charge lors de l'incantation de ce sort. Si le test d'incantation donne un « 1 » naturel, la relique s'autodétruit, infligeant 3d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 9 m (incantateur compris).
95	Peau d'orm. Pendant 1d4 + modificateur de Chance rounds après le lancement de ce sort, la peau de l'incantateur prend l'aspect rouge et chitineux de celle d'un orm. Il bénéficie d'un bonus de +5 à la CA, subit un malus d'armure aux tests de -4 et reçoit un bonus de +5 aux jets de sauvegarde de Vigueur contre les rayons désintégrateurs.
96	Bouclier ancestral. Une fois ce sort lancé, les esprits des seigneurs kiths de jadis tourbillonnent autour de l'incantateur pour le protéger. Il reçoit un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde. Cet effet dure 1 round par niveau de sort.
97	Maître des animaux. Si l'incantateur réussit un test de Chance, un streklion adulte apparaît et attaque immédiatement la cible de ce sort. Il reste pendant (1d3 + modificateur de Chance) rounds avant de disparaître dans un coup de tonnerre. Une fois sa cible morte, il attaque la prochaine proie la plus proche (PJ compris).
98	Bénédiction de la vie. La végétation pousse dans un rayon de 3 m par niveau de sort autour de l'incantateur. Elle succombe au soleil délétère au bout de (lancez 1d7) : (1) 1d3 rounds (2) 1d4 minutes (3) 1d5 heures (4) 1d6 jours (5) 1d7 mois (6) 1d8 années ou (7) jamais.
99	Tirez de nouveau, deux fois.
00	Tirez de nouveau, deux fois, mais au lieu de lancer 1d100, lancez 4d20 avec un modificateur correspondant à la Chance du mage (par tranches de 10 %).

Même quand un incantateur conserve son résultat de magie mercurielle d'origine, sa présence sur la Planète Pourpre entraîne des phénomènes inattendus.

- **Résultat 17 : Savoir volé –** Il y a 1 chance sur 3 qu'un « cerveau mécanique venu d'un futur incertain » soit en réalité un Haut-Maître renégat de la Planète Pourpre. Dans ce cas, si le PJ triomphe du maître en question, cet effet mercuriel ne se produit plus.
- **Résultat 80 : Schisme dimensionnel –** Le risque d'être remplacé par une autre version de l'incantateur double sur la Planète Pourpre.
- **Résultat 82 : Sort meurtrier –** La Planète Pourpre est l'un des mondes dont l'incantateur a volé l'énergie pour alimenter son ou ses sorts. Une fois qu'il s'y trouve, il existe un pourcentage cumulatif (égal au niveau de sort) pour que l'énergie en question soit de nouveau volée à la Planète Pourpre. Et dans ce cas, il existe un pourcentage cumulatif égal au total des niveaux des membres du groupe pour que l'énergie soit pompée sur le plateau… détruisant tous les PJ dans l'opération ! Ce n'est pas un effet du hasard : les antiques rois-sorciers qui ont survécu aux précédentes déprédations et les spectres des morts tirent profit de la situation pour exploiter le lancement du sort et détruire les PJ. Le PJ en prend conscience dès qu'il lance le sort pour la première fois sur la Planète Pourpre. Finalement, tout kith ou Haut-Maître qui voit le PJ lancer le sort comprend instinctivement le danger qu'il représente pour la Planète Pourpre et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le détruire.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

MAGIE DES MAGES

CORRUPTION DE LA PLANÈTE POURPRE

Quand un résultat de sort indique une corruption sur la Planète Pourpre, utilisez ces tables à la place de celles du *livre de base*.

Corruption mineure

D10	Résultat
1 ou moins	Faiblesse ! Le personnage subit 1d3 points de dégâts d'Endurance, éreinté par le soleil délétère.
2	Le personnage se rapproche physiquement des kiths en s'adaptant au soleil délétère. Déterminez quel changement se produit au hasard (1d6) : (1) la peau pâlit (2) les yeux deviennent bleu-blanc (3) les bras s'allongent et se couvrent de poils (4) le visage prend des traits ursins (5) le torse change (le personnage subit 1 point de dégâts d'Endurance de moins à cause du soleil délétère) (6) l'esprit est touché (-1 en Intelligence ou en Présence, 50 % de chances chacun).
3	Une étrange couche fongique pousse sur la peau exposée. Tirez 1d3 : (1) moisissure (2) champignons (3) lichen. Tirez 1d5 pour en connaître la couleur : (1) mauve écœurant (2) émeraude (3) gris pâle (4) orange terne (5) rouge vif.
4	Le personnage développe de douloureuses ulcérations infestées de vers grisâtres et filiformes sur une partie du corps. Tirez 1d6 : (1) mains (2) visage (3) pieds (4) bras (5) jambes (6) torse. Les vers peuvent apparaître à l'improviste dans la nourriture, la boisson ou l'équipement du personnage.
5	Des runes lumineuses violettes ondoient sur la peau du personnage et lui confèrent une apparence troublante.
6	La peau du personnage prend une teinte verte de plus en plus prononcée et vive chaque fois qu'il obtient une corruption.
7	Déshydratation. Le personnage développe une soif permanente et inextinguible.
8	De la poussière et des cendres tombent constamment du pantalon ou de la robe du personnage, ce qui le rend facile à pister.
9	Sa magie étant liée au soleil délétère, le personnage subit 1 point de dégâts d'Endurance de plus chaque jour lorsqu'il est exposé au soleil s'il a lancé au moins un sort la veille.
10+	Choc en retour. Le personnage subit 1d3 points de dégâts et ne peut pas lancer de sorts sans utiliser au moins 1 point de brûlesort, pendant 1d6 heures.

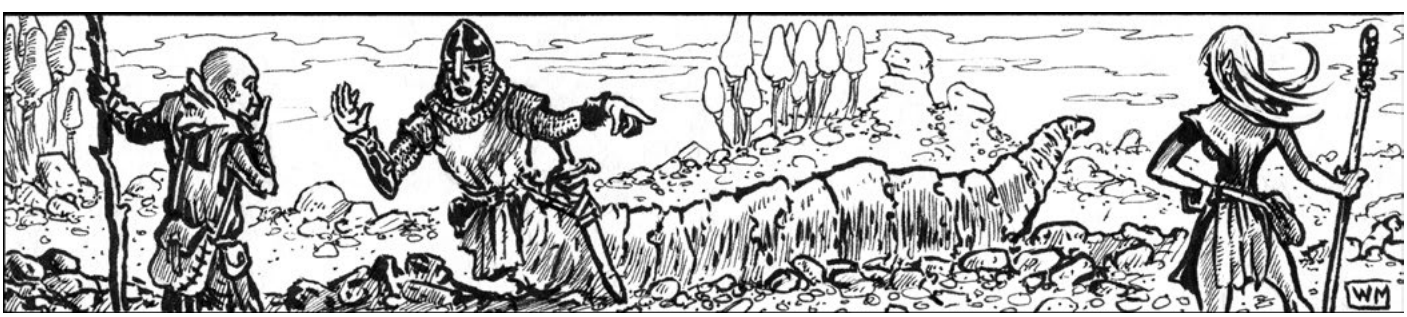
Corruption majeure

D10	Résultat
1 ou moins	Faiblesse ! Le personnage succombe au pouvoir du soleil délétère et perd 1 point d'Endurance chaque semaine pendant 1d4 semaines.
2	Deux autres bras poussent au personnage en l'espace de 1d4 mois ; il peut les utiliser indépendamment des autres. Utilisez les règles des attaques à deux armes, page 94 des règles de base. Chaque main supplémentaire utilisée augmente le malus imposé à toutes les mains de -1 dé sur la chaîne de dés.
3	Le personnage émet une odeur rance qui risque de plaire aux prédateurs… et qui attire tous les orms funestes dans un rayon de 1,5 km (Vatya-Ibdid est immunisée).
4	Incapable de puiser son énergie aux sources normales, la magie cause 1d5 points de dégâts par niveau de sort à tous les êtres vivants dans un rayon de 30 m. Les dégâts infligés à l'incantateur sont permanents, mais les autres guérissent normalement. S'ils le réduisent à 0 PV, un test de récupérer le corps lui permet de survivre avec 1 PV.
5	Un champ d'énergie à peine visible, dont la couleur alterne entre vert et violet, nimbe le corps du personnage. Chaque fois qu'un sort est lancé, le personnage a 50 % de chances d'être vert (sort lancé avec +1d sur la chaîne de dés) ou violet (sort lancé avec -1d sur la chaîne de dés). Tirez aléatoirement pour chaque sort, même s'il en lance deux au même round. Ce phénomène ne se produit que quand le personnage se trouve sur la Planète Pourpre.
6	Le personnage développe un lien télépathique avec les hutarraks (cf. page 98). Quand il se trouve en contact direct avec eux (y compris lorsqu'une horde d'entre eux l'attaque), il doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 à chaque round pour faire quoi que ce soit d'autre que baragouiner des phrases sans queue ni tête. Le Juge peut décider qu'il exprime quelque chose d'important pendant cette période, mais le personnage ne s'en souviendra pas par la suite.
7	Souillure pourpre. Lancez 1d3 : (1) les yeux du personnage deviennent pourpres, et il peut effectuer une attaque de rayon oculaire à distance avec une portée de 6 m pour infliger 1d6 points de dégâts (2) ses cheveux deviennent violets et s'agitent comme s'ils étaient vivants (3) ses dents et ses os deviennent pourpres.

8	La peau du personnage prend la consistance de celle d'un champignon, retirant définitivement 1d4 à ses points de vie, mais réduisant aussi tous les dégâts contondants (y compris ceux des chutes) de 2 points.
9	Le personnage se flétrit, perdant 1d4 x 5 cm de sa taille et 1d10 kg.
10+	Le personnage développe la peau reptilienne et grumeleuse d'un gribb, ce qui lui octroie +2 en CA mais lui inflige la perte permanente de 1 point de Présence.

Corruption supérieure

D10	Résultat
1 ou moins	L'âme du personnage est liée aux radiations du soleil délétère, ce qui lui inflige aussitôt 3d6 points de dégâts. Par la suite, il ne subit plus de dégâts d'Endurance à cause du rayonnement solaire, mais souffre au contraire s'il en est privé. S'il quitte la Planète Pourpre, il reçoit un malus permanent de -2 à toutes ses valeurs de caractéristique (Chance comprise).
2	Dessèchement. Le corps du personnage rabougrit et se momifie, ce qui lui inflige 1d3 points de dégâts en Force, en Agilité ou en Endurance (tirez au hasard pour chaque point). Il se transforme en cadavre desséché. Seule la magie peut empêcher ces dégâts ou annuler cette métamorphose.
3	Transformation en orm funeste. Lors d'une douloureuse métamorphose, la peau du personnage adopte l'aspect rouge et chitineux de celle d'un orm funeste, ce qui lui octroie un bonus de +2 à la CA. Par la suite, il doit chaque jour réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour éviter de grandir de 1d6 x 30 cm. Quand le personnage atteint 3 m de long, ses jambes fusionnent et il en est réduit à ramper. Lorsqu'il atteint 6 m, ses bras fusionnent avec son corps, des « nageoires » poussent à son cou, et son corps atteint un diamètre de 1,20 m. Par la suite, chaque tranche de 30 cm qu'il gagne fait aussi augmenter son diamètre de 15 cm, jusqu'à ce qu'il atteigne 2,40 m. Il peut désormais flairer le jade et les fragments à une distance de 1,5 km. Quand le personnage atteint les 9 m, il se transforme entièrement en orm funeste, physiquement et mentalement.
4	Nano-infection. La nanotechnologie utilise l'énergie du sort pour s'alimenter, et le personnage est infecté par des nodules de métal gris rougeâtre au fil des 1d4 semaines qui suivent. Quand la transformation s'achève, elle est impossible à dissimuler. Les nodules le démangent et lui font perdre 1 point d'Agilité. Le personnage a 20 % de chances de perdre 1d3 points de Présence, mais il gagne 1 point d'Intelligence.
5	Une étrange énergie émane du personnage. Quiconque passe plus d'une heure en sa compagnie au cours d'une période de 24 h doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de subir 1 point de dégât d'Endurance.
6	Haut-Maître ! Le spectre nanotechnologique d'un Haut-Maître possède en partie l'esprit du personnage. Ce dernier peut désormais parler la langue des kiths, mais le Haut-Maître poursuit ses propres objectifs et peut tenter de contrôler ses gestes au prix d'un jet de sauvegarde de Volonté opposé (bonus de +8) 1d5 fois par jour.
7	Des piquants de streklion poussent sur le corps du personnage. Simples durillons à l'origine, ils atteignent leur longueur finale en 1d3 semaines.
8	Phosphorescence. L'incantateur émet dans le noir une lumière impossible à cacher, d'intensité équivalente à celle d'une bougie. Lancez 1d5 : (1) vert blafard (2) gris malsain (3) émeraude (4) violette (5) pourpre palpitant.
9	Le personnage développe des ailes de gribb en 2d6 semaines. Si sa Force est de 12 ou moins, elles s'agitent et bougent d'elles-mêmes, mais s'il a au moins 13, il gagne une vitesse de vol pendant un nombre de rounds égal à son Endurance : 13-14 : 9 m, 14-16 : 15 m, 17 : 18 m, 18 : 27 m, 19+ : 36 m.
10+	Résurgence de magie locale. Tirez de nouveau sur les tables ordinaires avec 1d7 + modificateur de Chance : (0 ou moins) corruption mineure (1-6) corruption majeure (7+) corruption supérieure.



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Effets des sorts de mage sur la Planète Pourpre

Les sorts de mage, qu'ils procèdent de magie noire, blanche ou élémentaire, peuvent être affectés par l'étrange magie fluctuante du soleil mourant de la Planète Pourpre. Certains prétendent qu'ici seule la Chance préside à la magie, mais ils ne voient qu'une facette de la réalité. Les mortels, incapables de percevoir les motifs des radiations étranges qui se mêlent aux énergies arcaniques, ne constatent que l'aspect plus aléatoire de certains sorts, soumis à la *magie délétère*. Tout incantateur qui lance un sort ayant l'aspect *magie délétère* doit effectuer un test de Chance avant son test d'incantation. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à sa valeur de Chance au d20, il reçoit un bonus de +1d au test d'incantation (ayant intégré au processus les énergies fluctuantes et mystérieuses), tandis qu'un échec lui impose un malus de -1d. Un 1 ou un 20 naturel au test de Chance entraînent respectivement un bonus de +2d ou un malus de -2d. Certains sorts se comportent différemment en cas d'échec au test de Chance, et il en existe même dont les effets diffèrent, quel que soit le résultat. Notez que *voir l'invisible* permet de percevoir suffisamment l'articulation des énergies fluctuantes pour traiter les sorts comme si les tests de Chance avaient réussi (cf. plus bas). Pour résoudre les effets d'un sort affectant une relique, reportez-vous à la section technomagie de cet ouvrage.

Effet des sorts de niveau 1

- *Invocation d'animaux* : L'incantateur doit connaître un animal ordinaire de la Planète Pourpre et disposer d'un reste quelconque d'une de ces créatures. Tenter d'invoquer un ours « de chez nous » avec une de ses griffes ne fonctionne pas.

- *Charme-personne* : Traitez les autochtones de la Planète Pourpre comme des créatures extraplanaires, ce qui impose un malus de -4 au test d'incantation.

- *Nuage étouffant (magie délétère)* : Quel que soit le résultat du test de Chance, le sort produit toujours un nuage vert vif en forme de visage androgyne, impossible à identifier, qui ondule sur place.

- *Couleurs dansantes (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, son sort l'affecte lui aussi. Il bénéficie toutefois d'un bonus de +1d au jet de sauvegarde de Volonté.

- *Mains brûlantes (magie délétère)* : Quel que soit le résultat du test de Chance, le sort produit toujours des flammes vert vif où l'on peut distinguer de minuscules images du corps de l'incantateur en feu.

- *Projectile magique (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, les projectiles ne touchent leur(s) cible(s) que si le résultat du test d'incantation est supérieur ou égal à leur(s) CA.

- *Sommeil (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, son sort l'affecte lui aussi. Il bénéficie toutefois d'un bonus de +1d au jet de sauvegarde de Volonté.

Effet des sorts de niveau 2

- *Voir l'invisible* : En cas d'incantation réussie, ce sort révèle les motifs du rayonnement qu'émet le soleil délétère. Tant qu'ils restent visibles, l'incantateur peut lancer n'importe quel sort de *magie délétère* comme s'il avait réussi son test de Chance (bonus de +1d au test d'incantation).

- *Perception extrasensorielle* : Ce sort reste généralement bénin, à moins d'obtenir au moins 32 au test d'incantation. Si l'incantateur parvient à « entendre » toutes les pensées, son esprit s'ouvre à l'influence du Flux vert (cf. page 122 *Sous la Planète Pourpre*). Il doit alors réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter d'être mentalement envahi. Il reste en catatonie 1d4 jours, pendant que son esprit affaibli récupère. Que lui dit le Flux ? Mystère… Quoi qu'il en soit, il gagne définitivement 1 point d'Intelligence et perd 1 point de Présence. Cet effet ne peut se produire qu'une fois.

- *Invisibilité* : L'incantateur a 5 % de chances d'attirer l'attention d'un être astral dément prisonnier des rayons étranges du soleil. Cette « ombre astrale » l'attaque 1 round après l'incantation. Chaque fois que ce sort est lancé, les chances d'attirer le courroux de l'être augmentent de 5 % (10 % pour la deuxième incantation, 15 % pour la troisième, etc.).

- *Image miroir (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, une image différente vacille visiblement à chaque round, permettant à l'adversaire de l'identifier comme illusoire.

- *Convocation de monstre* : À moins que le monstre choisi ne soit capable de se téléporter à travers le multivers, l'incantateur doit connaître un monstre de la Planète Pourpre et en posséder un reste matériel.

- *Phantasme (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, l'illusion prend l'aspect d'un visage androgyne qu'il ne connaît pas. Au Juge de décider comment le phénomène affecte ceux qui voient l'illusion, mais les jets de sauvegarde de Volonté pour ne pas être dupé bénéficient d'un bonus de +4.

- *Rayon affaiblissant (magie délétère)* : Si l'incantateur rate son test de Chance, les rayons ne touchent leurs cibles que si le résultat du test d'incantation est supérieur ou égal à leurs CA. Ce sort entraîne des dégâts d'Endurance plutôt que de Force, quel que soit le résultat du test de Chance.

- *Rayon brûlant (magie délétère)* : Quel que soit le résultat du test de Chance, le sort produit toujours des rayons de feu courbés vert vif, au travers desquels se meuvent de minuscules images des membres du groupe de PJ qui hurlent. Si l'incantateur rate son test de Chance, ils ne touchent leurs cibles que si le résultat du test d'incantation est supérieur ou égal à leurs CA.

Effet des sorts de niveau 3

Étant donné que *Péril sur la Planète Pourpre* est une aventure de niveau 4, la plupart des mages et elfes n'ont pas accès aux sorts de niveau 3. Toutefois, il peut leur arriver de revenir, voire de ne jamais rentrer chez eux. Au Juge de déterminer comment la plupart des sorts de niveau 3 (et plus) se comportent en s'appuyant sur les exemples précédents. Voici toutefois quelques détails qui méritent d'être mentionnés.

- *Champion éternel* : Ce champion vient du passé légendaire des kiths, pas de celui des PJ. Le guerrier est un autochtone historique de la Planète Pourpre, pourvu d'une armure, d'armes et de techniques de combat inconnues du groupe.

- *Phase planaire* : On peut recourir à une phase planaire pour se rendre sur la Planète Pourpre ou pour se déplacer à sa surface sans malus. Les rayons du soleil délétère empêchent toutefois d'en repartir facilement à l'aide de ce sort. Ceux qui le lancent pour quitter la Planète Pourpre subissent un malus de -2d au test d'incantation, qui doit atteindre un minimum de 27.

Consommation de jade

Les créatures de la Planète Pourpre se nourrissent de toute source d'énergie disponible. Les grands orms funestes peuvent flairer et consommer les pierres de jade et leurs éclats. C'est aussi le cas des PJ courageux ou téméraires, mais seuls ceux dont le corps est déjà imprégné d'énergies arcaniques peuvent en retirer le moindre profit.

Tout personnage qui consomme un fragment de jade reçoit les mêmes avantages que s'il avait mangé des rations pour une journée. En outre, s'il s'agit d'un mage ou d'un elfe, il gagne +1d5 points de vie temporaires par fragment consommé. Ces points de vie temporaires sont ceux qu'il perd en premier, et il ne peut pas les regagner une fois qu'ils ont été perdus. Tout personnage (quelle que soit sa classe) assez stupide pour consommer une pierre de jade intacte reçoit +1d30 points de vie temporaires mais doit réussir aussitôt un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de subir 1d5 corruptions majeures.

À la fin de chaque journée où il a consommé un fragment, le PJ doit lancer 1d5 et ajouter le nombre de points de vie temporaires qu'il lui reste au résultat. On ***soustrait*** son modificateur de Chance. S'il n'est ni mage ni elfe, il ajoute +5 au résultat par fragment consommé :

Résultat	Effet
0 ou moins	Un regain d'énergie octroie +1d3 points de vie au personnage !
1-3	Aucun effet.
4-5	La peau du personnage prend une curieuse teinte verte pendant 1d7 - modificateur d'Endurance jours.
6-7	Les cheveux du personnage (et ses poils) tombent en cendres. Ils repoussent normalement.
8-9	La peau du personnage devient vert vif et durcit, ce qui ajoute +2 à sa CA mais entraîne une perte de2d3 points d'Agilité. Une fois que ces dégâts sont soignés, le bonus à la CA disparaît, et la peau du personnage reprend son aspect normal.
10+	Le contrecoup énergétique inflige 2d7 points de dégâts au personnage.

Quand un personnage a consommé un fragment de jade, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 5 pour éviter de consommer ceux qu'il possède encore. Il doit également réaliser ce jet pour se retenir d'avaler tout autre fragment de jade qu'il découvre.

Magie divine

Le soleil délétère de la Planète Pourpre affecte les lanceurs de sorts divins de curieuse manière, associant même aux sorts de clerc les plus fiables des effets de magie mercurielle. Malgré tout, c'est la *distance* qui les sépare de leurs divinités qui cause le plus de souci aux clercs. Certains sorts fonctionnent différemment tandis que d'autres échouent, car le délai de réception des appels envoyés à des puissances supérieures augmente. La Planète Pourpre, où qu'elle se trouve dans le cosmos, est bien loin du foyer des PJ. Pour certains clercs, les dieux sont plus proches qu'ils ne l'imaginent, tandis que d'autres peuvent s'égosiller sans que leurs divinités perçoivent leurs cris de détresse.

Selon la nature de la divinité et la puissance de ses pouvoirs, elle peut prendre un aspect inhabituel sur la Planète Pourpre lorsqu'elle apparaît à l'incantateur dans des visions (ou des rêves et des cauchemars). La manifestation divine des dieux est infinie, et ce que l'on en perçoit sur la Planète Pourpre ne correspond qu'à une facette, aussi insolite soit-elle, de leur caractère transcendant.

Chacune des divinités essentielles de *Dungeon Crawl Classics* figure ci-dessous, avec une description des liens qu'elle entretient avec la Planète Pourpre (s'il y a lieu), la distance qui la sépare de ce monde étrange et quelques indications relatives à l'aspect que prennent ici sa défaveur et ses sorts (voire d'autres effets) auprès de ses clercs.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

LES DIEUX ET LA PLANÈTE POURPRE

Alignement	Divinité	Effet de défaveur	Incantation et autres effets
Loi	**Shul, dieu de la Lune :** Absent du ciel de la Planète Pourpre, le dieu du Savoir et de la Loi ne peut être contacté que grâce à des efforts extrêmes, et les rayons du soleil mourant affectent les sorts lancés en son nom.	Test de Présence DD 15 chaque jour, sinon le risque de défaveur commence à 5.	Malus de -1d au test d'incantation quand il est réalisé en extérieur sous le soleil mourant. Pas de malus s'il est réalisé de nuit, sous un abri ou sous terre. Malus de -5 pour lancer *aide divine*.
Loi	**Klazath, dieu de la Guerre :** Ce dieu en armure noire et maniant une hache s'est contenté d'assister à la guerre des anciens, mais il a conservé une présence à proximité et apprécie les clercs qui recourent à l'agression pour résoudre les problèmes.	Le risque de défaveur retombe immédiatement à 1 si l'incantateur tue un ennemi au combat.	*Arme spirituelle, injonction* et *pierre venimeuse* bénéficient d'un bonus supplémentaire de +5 au test d'incantation.
Loi	**Ulesh, dieu de la Paix :** Cette divinité se présente sous forme d'un être androgyne aux cheveux blancs qui observa la Dernière guerre en se lamentant. Il est resté proche de ce monde pour contrebalancer la violence de Klazath.	Jet de sauvegarde de Volonté DD 15 à chaque combat, sinon l'incantateur passe le premier round de la bataille à tenter de communier avec Ulesh plutôt que d'entreprendre toute autre action.	Si le jet de sauvegarde de Volonté DD 15 est réussi au début du combat, +1d au test d'incantation de tous les sorts lancés au tour suivant.
Loi	**Choranus, le Père Omniscient, dieu de la Création :** Sur la Planète Pourpre, cet être divin apparaît dans les mythes et légendes sous forme d'une paire d'énormes mains lumineuses. Il créa l'univers, Planète Pourpre incluse, et il est curieux de savoir comment tout cela va tourner.	Aucun effet supplémentaire.	*Bénédiction, détection de la magie, divination* et *restauration de la vitalité* reçoivent un bonus supplémentaire de +5 au test d'incantation.
Loi	**Daenthar, le Seigneur de la Montagne, dieu supérieur de la Terre et du Labeur :** C'est à peine si l'on parvient à joindre ce dieu des nains et des mineurs depuis la Planète Pourpre. Il a tendance à ignorer les suppliques venues de ce monde lointain.	Le risque de défaveur commence à 3 et ne revient pas à 1 chaque nuit. Une offrande considérable (laissée à la discrétion du Juge) est requise pour ramener le risque à 1.	Malus de -1d à tous les sorts de clerc de niveaux 1 et 2. Impossibilité de lancer ceux de niveau supérieur. *Aide divine* ne fonctionne pas.
Loi	**Gorhan le Bras de la Vengeance, dieu du Courage et de la Chevalerie :** Le Brave que vénèrent elfes et paladins est bien loin d'ici, mais il écoute les échos qui se répercutent dans le cosmos et réagit en conséquence… avec un certain retard.	Le risque de défaveur commence à 5 chaque jour.	Il faut réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 chaque jour, sinon le lancement de tous les sorts prend un round de plus, mais le test d'incantation bénéficie d'un bonus de +5. En cas de réussite du jet de Volonté, aucun effet ne s'applique.
Loi	**Justicia, déesse de la Justice et de la Miséricorde :** Une balance dans une main et une épée dans l'autre, cette divinité reste presque aveugle aux tribulations des PJ sur la Planète Pourpre, mais elle n'ignore pas pour autant les appels à l'aide.	Le risque de défaveur augmente de 1 pour chaque tentative réussie ou ratée, à l'exception d'*imposition des mains*, de *sanctuaire* et de *restauration de la vitalité*, qui n'entraînent la défaveur qu'en cas d'échec.	*Imposition des mains, sanctuaire* et *restauration de la vitalité* bénéficient d'un bonus de +1d au test d'incantation. Tous les autres sorts de clerc sont lancés avec -1d.

Alignement	Divinité	Effet de défaveur	Incantation et autres effets
Loi	**Aristemis la Perspicace, demi-déesse de la Vision véritable et de la Stratégie :** Cette déesse à la flèche lumineuse est à peine consciente de l'existence de la Planète Pourpre. Toutefois, isolés de son influence immédiate et capables de se concentrer sur les menaces qu'ils ont sous les yeux, les clercs d'Aristemis combattent plus férocement que jamais.	Test de Présence DD 10 chaque jour, sinon le risque de défaveur double pour chaque test d'incantation raté.	Tous les tests de combat et jets de sauvegarde de Réflexes bénéficient d'un bonus de +3, mais tous les tests d'incantation se font avec -2d.
Neutralité	**Amun Tor, dieu des Mystères et des Énigmes :** Adoptant l'aspect d'un humanoïde géant à la tête de lion et aux ailes d'aigle, la poitrine ornée de l'image d'un œil énorme, ce dieu énigmatique veille sur tous les mondes, proches ou lointains et répond à ceux qui rendent hommage à sa clairvoyance.	Test d'Intelligence DD 10 chaque jour, sinon le risque de défaveur commence à 2 et augmente de 2 pour chaque sort raté.	Les tests d'incantation bénéficient d'un bonus de +1 pour chaque créature douée de conscience ou personnage (incantateur non compris) en contact avec l'incantateur lorsqu'il lance le sort. Les créatures en contact doivent toutefois avoir les yeux ouverts pour octroyer le bonus.
Neutralité	**Ildavir, déesse de la Nature :** La mère de toutes les formes a presque abandonné la Planète Pourpre, mais un vestige de son pouvoir perdure envers et contre tout sur ce monde délabré.	Le risque de défaveur commence à 5.	À moins que l'incantateur n'ait en main un objet naturel (morceau de bois, pierre, etc.) de son monde d'origine, tous les tests d'incantation se font avec -1d.
Neutralité	**Pelagia, déesse de la Mer :** La Reine de Corail ignore tous ceux qui résident sur la Planète Pourpre quasi stérile, mais les clercs qui la vénèrent peuvent encore lancer des sorts grâce aux vestiges du lien physique qu'elle entretient avec tous les cours d'eau du cosmos.	Aucun effet supplémentaire.	Si l'incantateur est en contact avec un plan d'eau ou une source d'eau terrestre, tous ses tests d'incantation bénéficient d'un bonus de +1d. Sinon, il ne peut lancer aucun sort de clerc. Les demandes d'*aide divine* effectuées sur la Planète Pourpre sont sans effet.
Neutralité	**Cthulhu, prêtre des Grands Anciens :** Les légendes de jadis parlent d'une cité étrange faite d'éther cosmique et de briques de jade, bâtie dans les entrailles de la Planète Pourpre, loin sous la surface. Baptisée Ryy-Lee ou Arel-Yah, elle fut oubliée par les anciens maîtres. Mais quelque chose s'agite sous la planète, transmettant d'étranges vibrations lorsqu'un clerc de Cthulhu arrive à la surface.	Chaque point de défaveur au-delà du premier réduit le résultat des jets de sauvegarde de 1.	*Ténèbres, paralysie, malédiction, malédiction du bois, animation des morts* et *entretien avec les morts* sont tous lancés avec un bonus de +1d au test d'incantation. Tous les autres sorts sont lancés à -1d. En outre, les clercs de Cthulhu gagnent 1d8 points de vie supplémentaires lorsqu'ils lancent pour la première fois un sort avec succès sur la Planète Pourpre.
Chaos	**Ahriman, dieu de la Mort et de la Maladie :** Adoptant la forme d'un squelette cornu, cet esprit démoniaque cherche à répandre la mort et la maladie sur tous les mondes à travers le temps et l'espace.	Test de Présence DD 10 chaque jour, sinon chaque point de défaveur au-delà du premier réduit temporairement l'Endurance de l'incantateur de 1.	Tous les poisons et toutes les malédictions infligés à l'incantateur fonctionnent à l'envers (les dégâts se transforment en soins, etc.). Les tests d'incantation se font normalement, mais si l'incantateur porte le coup de grâce à un ennemi, il reçoit un bonus de +1d au prochain test d'incantation qu'il effectue.
Chaos	**Le Seigneur Caché, dieu des Secrets :** L'Encapé apparaît dans les textes antiques de la Planète Pourpre sous le nom de D'hast, ce qui signifie « livre des mystères ». Il est présent sur ce monde, mais les clercs de son ordre découvriront qu'il s'y montre plus imprévisible.	Pour chaque tranche de 2 points de défaveur, l'incantateur bénéficie de +1 à ses tests d'incantation.	*Ténèbres, protection contre le mal, transe du lotus* et *nom secret* bénéficient de +1d au test d'incantation. Tous les autres tests d'incantation se font avec -1d.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Alignement	Divinité	Effet de défaveur	Incantation et autres effets
Chaos	**Azi Dahaka, prince-démon des Tempêtes et de la Désolation :** Dieu-hydre, rejeton du Semeur de trépas, cette divinité entretient un lien étroit avec la Planète Pourpre, certains affirmant qu'elle a évolué à partir d'un Haut-Maître du monde mourant et que son apothéose a déclenché l'ère de destruction dont la planète ne s'est jamais remise. D'autres légendes prétendent qu'Azi Dahaka s'est retiré sur ce monde pour y donner naissance à ses propres enfants de ce côté de l'univers, espérant engendrer une armée grotesque pour détruire tous les êtres vivants. Quelle qu'en soit la raison, il jouit d'un grand pouvoir sur la Planète Pourpre, et ses clercs en bénéficient, même s'ils doivent en payer le prix.	Pour chaque point de défaveur au-delà du premier, l'incantateur perd 1 PV par heure.	L'incantateur bénéficie de +1d à tous les tests liés aux sorts impliquant des serpents, et chaque matin, son aspect change de la façon suivante (chaque changement remplace le précédent; tirez 1d6 chaque jour) : (1) deux bras supplémentaires octroyant un d16 d'action supplémentaire par round (2) peau durcie octroyant +4 à la CA si l'incantateur porte une armure moyenne ou plus légère (3) yeux rouges brillants octroyant l'infravision à une portée de 18 m (4) longues cornes noires octroyant +1d aux tests d'incantation (5) peau rouge foncé octroyant +4 à tous les jets de sauvegarde (6) aura de sable chaud aux tourbillons déchaînés, qui inflige 1d6 points de dégâts à quiconque tente une attaque de corps à corps contre l'incantateur.
Chaos	**Bobugbubilz, seigneur démon des Amphibiens maléfiques :** Ce dieu des Crapauds et de la Vase n'est pas assez puissant pour répondre aux requêtes issues de la Planète Pourpre. Les clercs de Bobugbubilz doivent puiser dans leurs propres réserves de magie divine lorsqu'ils sont si éloignés de son royaume fétide.	Ignorez tous les effets de défaveur.	On ne peut lancer que les sorts de clerc de niveau 1 et *imposition des mains*, tous avec un malus de -2 au test d'incantation. *Aide divine* n'octroie aucun secours à l'incantateur.
Chaos	**Cadixtat, titan du Chaos :** Quand la dépouille du titan du Chaos fut découpée en morceaux sur Àereth, des aspects de sa conscience dérivèrent jusqu'à des mondes proches ou lointains. Un de ces fragments s'est ancré sur la Planète Pourpre, où il accorde à ses clercs un étrange mélange de magie mercurielle et de sortilèges inhabituels.	La défaveur ne fonctionne pas comme d'habitude : à la place, tirez un effet de magie mercurielle au hasard pour un sort choisi aléatoirement, pour chaque point de risque de défaveur. Le total redescend à 1 chaque jour.	Au lieu du pouvoir d'*imposition des mains*, le clerc reçoit le sort *couleurs dansantes*. En outre, tous les sorts de clerc sont remplacés aléatoirement par d'autres sorts de mage de niveau équivalent. Tous sont lancés avec le bonus au test d'incantation normal du clerc.
Chaos	**Nimlurun l'Impur, seigneur de la Souillure et de la Profanation :** Le Saint-Profanateur, qui se manifeste sous la forme d'un bousier géant à cinq pattes, récompense les malades et les blessés sur la Planète Pourpre, mais tolère difficilement les requêtes les plus tièdes issues d'un monde aussi lointain.	Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 chaque jour, sinon le risque de défaveur commence à 5.	Pour chaque point d'Endurance perdu ou pour chaque tranche de 5 PV en dessous de son maximum, l'incantateur bénéficie d'un bonus de +1 à tous les tests d'incantation.
Chaos	**Malotoch, la déesse Corneille noire :** La Maîtresse Profanatrice ne réagit guère depuis son ossuaire croulant loin de la Planète Pourpre. Quand elle répond à ceux qui demandent sa magie divine, c'est à contrecœur, et en rappelant au clerc l'humilité requise de ceux qui vouent un culte à la Sorcière Corneille.	Ignorez tous les effets de la défaveur.	L'incantateur doit réussir un test de Présence DD 15 avant de lancer un sort de clerc. En cas de réussite, des plumes noires apparaissent par endroits sur son visage, son cou, son dos et ses bras. Elles tombent durant la nuit. *Aide divine* n'est d'aucun secours pour l'incantateur.

Effets de la Planète Pourpre sur les autres divinités : Le Juge est encouragé à panacher les effets de la table ci-dessus lorsqu'il s'agit de créer les réactions originales liées à la magie divine pour les clercs des divinités qui n'y figurent pas. En plus des effets qu'elle comprend, il peut décider que la distance séparant la Planète Pourpre des dieux de sa campagne entraîne d'étranges résultats, comme (a) la corruption automatique (b) des améliorations ou handicaps temporaires (c) des effets inversés et potentiellement meurtriers au lieu de l'échec des sorts (d) des dégâts ou une durée multipliés par deux pour des résultats particulièrement élevés (e) de cauchemardesques hallucinations ou (f) n'importe quel phénomène montrant que l'incantation de sorts divins sur la Planète Pourpre n'aboutit pas aux mêmes effets que sur le monde d'origine des PJ.

TECHNOMAGIE

L'art de la technomagie désigne la méthode qui consiste à mélanger les énergies divines ou arcaniques d'autres mondes avec les reliques des anciens de la Planète Pourpre. Des pratiquants de technomagie ont marqué son histoire, mais on n'en recense plus depuis des millénaires.

SORTS AFFECTANT LES RELIQUES

Mélanger directement une magie étrangère au pouvoir des reliques des anciens présente d'énormes dangers. On ignore à chaque fois comment les deux interagiront, même après avoir obtenu des résultats positifs lors de précédentes expériences. En outre, on court toujours le risque de subir de la corruption lorsqu'on pratique la technomagie.

Dès qu'une relique est exposée à un sort, il existe une mince chance qu'une interaction se produise. En règle générale, vous pouvez faire un test d'interaction sort-relique à chaque fois qu'on transmet l'énergie arcanique ou divine d'un sort à une relique, de quelque façon que ce soit. Le phénomène a bien sûr lieu quand un sort prend directement pour cible une relique, par exemple lorsqu'on utilise *réparer* pour rafistoler une relique endommagée, mais on peut aussi y assister quand un tel objet se trouve exposé à la zone d'effet d'un sort, comme *couleurs dansantes*. En outre, il peut se produire si un PJ fait l'objet d'un sort qui affecte aussi ce qu'il porte sur lui, comme *invisibilité*.

Pour déterminer ce qui se passe lorsqu'on applique un sort étranger à une relique des anciens, l'incantateur doit lancer un d20 « pourpre » et le comparer au résultat brut du dé utilisé pour le test d'incantation (d16, d20, d24, etc.). Si le résultat brut du d20 pourpre est le même que celui du dé d'incantation, une interaction a lieu entre le sort et la relique. Elle affecte aussi bien l'incantateur que l'objet, comme décrit sur la table d'interaction sorts-reliques. On ne peut pas utiliser la Chance pour modifier cette issue. Notez que la relique est affectée différemment selon qu'elle est maniée par un allié ou un adversaire : telle est la volonté des étranges forces qui gouvernent la Planète Pourpre. Enfin, les jets de corruption effectués en raison d'interactions entre sorts et reliques s'ajoutent à ceux qui se produisent pour d'autres raisons (1 naturel au test d'incantation, etc.).

Rappelez-vous toutefois qu'un incantateur peut brûler 1 point de Chance pour éviter un jet de corruption.

TABLE D'INTERACTION SORTS-RELIQUES

	Effet
1-2	Explosion! La relique entre en résonance avec l'énergie du sort et explose, libérant une onde de choc d'énergie verte et pourpre qui inflige (4d6 + niveau de sort) points de dégâts à quiconque se trouve dans un rayon de 9 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être jeté à terre). La force dégagée suffit à ouvrir des portes verrouillées, à faire s'écrouler un plafond fragilisé, etc. Le résultat du test d'incantation est considéré comme un échec, et l'incantateur perd le sort pendant 1 semaine. Il doit tirer sur la table de corruption majeure de la Planète Pourpre.
3-5	C'est tout pour aujourd'hui! Le sort crée un transfert de charge. Le résultat du test d'incantation est considéré comme un échec, et l'incantateur perd le sort pour la journée. La relique d'un allié perd toutes ses charges, tandis que celle d'un adversaire se retrouve entièrement chargée. L'incantateur doit tirer sur la table de corruption mineure de la Planète Pourpre.
6-10	Ébloui par la science. Un malus de -3 affecte le résultat du test d'incantation, et un éclair de phlogiston aveugle l'incantateur pendant 1d4 rounds (comme le résultat 5 des attaques aveuglantes, p. 89 du livre de base). La relique d'un allié perd 2d5 charges, tandis que celle d'un adversaire en récupère 2d5. L'incantateur doit tirer sur la table de corruption mineure de la Planète Pourpre.
11-14	Presque! L'incantateur doit effectuer un second test d'incantation avec un malus de -1d et choisir le plus mauvais résultat des deux. La relique d'un allié perd 1d3 charges, tandis que celle d'un adversaire en récupère 1d3. L'incantateur doit tirer sur la table de corruption mineure de la Planète Pourpre.
15-17	Apprenti technomage. L'incantateur peut effectuer un second test d'incantation avec un bonus de +1d et choisir le meilleur résultat des deux. La relique d'un allié gagne 1d3 charges, tandis que celle d'un adversaire en perd 1d3.
18-19	Technomage en formation. La relique « apprend » un sort. L'incantateur affecte au nouvel effet une rune de fonctionnement qui ne servait à rien jusqu'ici. La relique dépense 1 charge pour dupliquer l'effet du sort (avec le résultat du test d'incantation de l'incantateur). Si l'incantateur affecte cet effet à la rune d'activation, de désactivation ou de fonctionnement de la relique, le sort est lancé normalement, mais la relique ne l'apprend pas. La relique d'un allié gagne 2d3 charges, tandis que celle d'un adversaire en perd 2d3.
20	Maître technomage. L'incantateur maîtrise la combinaison de sorts et de reliques ; il bénéficie d'un bonus de +3 à son test d'incantation ; la relique d'un allié est entièrement chargée, et celle d'un adversaire entièrement déchargée. Il comprend désormais parfaitement le fonctionnement de la relique (runes, etc.) et découvre un effet combiné entre sort et relique qu'il peut tenter d'apprendre sous forme d'un nouveau sort (à la discrétion du Juge).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

CONTRER LES EFFETS DES RELIQUES AVEC DES SORTS

Dans certaines situations, le Juge devra déterminer comment un sort affecte l'effet d'une relique plutôt que la relique elle-même. Par exemple, un incantateur peut dresser un *mur de force* quasiment impénétrable au travers duquel un champion kith tente de tirer à l'aide de son pistolet à rayon. Comment résoudre cette situation ? Il serait impossible de dresser une liste de tous les cas possibles, mais voici quelques conseils pour aider le Juge.

1. Les effets des reliques se basent sur la physique ou l'énergie (la « magie » de la Planète Pourpre) plutôt que sur la magie arcanique ou divine des autres mondes.

2. Utilisez la chaîne de dés pour modifier les effets ou imposer des malus/bonus dans les cas adéquats.

3. Dans le doute, faites un jet de dé pourpre, comparez-le au jet d'attaque, au test d'incantation, etc., et utilisez la table d'interaction sorts-reliques pour avoir une idée du niveau de réussite.

Pour reprendre l'exemple de *mur de force* et du pistolet à rayon, on sait que les murs de force les plus résistants protègent contre la chaleur, le froid, la foudre et même tous les souffles de dragons. Comme l'attaque du pistolet utilise de l'énergie, on pourrait raisonnablement en déduire que le rayon désintégrateur est incapable de traverser un tel mur. Au contraire, un *bouclier magique* ne protège que contre les projectiles physiques et les *projectiles magiques* : son bonus à la CA ne s'appliquerait donc pas aux rayons désintégrateurs, même si le Juge peut accorder à l'incantateur protégé un bonus au jet de sauvegarde de Vigueur associé.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SORTS GRÂCE AUX RELIQUES

Témoin de l'effet unique d'une relique, un incantateur entreprenant pourrait chercher à créer un sort qui l'imite. Quel mage ne souhaiterait pas disposer du faisceau désintégrateur d'un fusil à rayon ? Un incantateur particulièrement chanceux pourrait acquérir ce savoir par pur accident, en obtenant 20 au dé pourpre sur la table d'interaction sorts-reliques. Ce résultat crée toutefois un sort qui mêle les effets d'une relique et d'un sort : il ne se contente pas de dupliquer l'effet de la relique. Pour obtenir un sort dupliquant l'effet d'une relique, l'incantateur doit se livrer à des semaines, voire des mois de recherches, tout en effectuant des quêtes et une quantité d'expériences, et en connaissant la relique en question sur le bout des doigts.

Pour avoir une idée du genre de sacrifice nécessaire, vous pouvez consulter les tables 7-1, 7-2 et 7-3 du livre de base. Dans ce cas, cependant, il se peut fort bien que personne ne connaisse le sort en question. Le processus ne se limite pas aux mages et aux elfes : un clerc peut souhaiter focaliser le pouvoir de son dieu d'une manière nouvelle, et ses efforts dévoués peuvent être récompensés par quelques pépites d'intuition divine.

Le processus qui consiste à élaborer un sort à partir d'une relique présente plusieurs aspects, représentés par les prérequis suivants. Tout d'abord, l'incantateur doit connaître la relique sur le bout des doigts. Il doit savoir quelles runes correspondent à son activation, à sa désactivation et à son fonctionnement, et l'avoir utilisée avec succès lui-même. Deuxièmement, l'incantateur doit partir en quête d'une aide qui lui permettra de comprendre un tant soit peu le mode de fonctionnement de la relique : il peut s'agir d'un antique schéma, d'un apprentissage auprès d'un autochtone instruit (c'est-à-dire d'un Haut-Maître reconnaissant) ou d'un pacte avec un être surnaturel extraplanaire.

Muni de ces connaissances de base, l'incantateur peut commencer à élaborer un sort équivalent aux effets de la relique. Chaque semaine, il doit dépenser au moins 1000 po en matériaux de recherche (à la discrétion du Juge). À la fin de la semaine, l'incantateur lance d20 + modificateur de Chance sur la table d'interaction sorts-reliques, en ignorant les passages consacrés aux modificateurs de test d'incantation et à la perte de sort, mais en respectant les consignes associées au chargement des reliques, à leur destruction et à la corruption de l'incantateur.

Un résultat d'au moins 20 est nécessaire pour qu'il réussisse à élaborer le sort. Il peut modifier le résultat en brûlant sa *propre* Chance (un halfelin ne peut pas l'aider) et en cherchant des aides à la recherche.

Chaque aide à la recherche (schéma, apprentissage, etc.) obtenue par une quête octroie un « bonus » de +1 à +3 au jet d'interaction, en fonction de sa qualité. Si l'incantateur détruit la relique par accident (en obtenant un résultat de moins de 3 au jet d'interaction), il doit en trouver une autre pour continuer. De toute évidence, il a intérêt à dénicher un maximum d'aides à la recherche d'excellente qualité pour parvenir à ses fins.

Finalement, en cas de réussite, l'incantateur a mis le sort au point et peut en rédiger le fonctionnement comme s'il copiait un parchemin. Il n'en sait toutefois pas assez pour le lancer à volonté. Afin d'apprendre le sort, les mages et les elfes doivent réussir un test d'incantation contre un DD de 10 + niveau du sort, comme indiqué page 315 du livre de base. Le niveau du sort est laissé à la discrétion du Juge, en fonction de sa puissance. Un clerc devrait dans ce cas faire un test d'*aide divine* à un DD équivalent pour ajouter ce nouveau pouvoir à son répertoire (ou pour remplacer l'un des sorts qu'il maîtrise déjà).

OBJETS MAGIQUES ET RELIQUES SUR LA PLANÈTE POURPRE

Le comportement des objets magiques intelligents change du tout au tout s'ils n'ont plus de raison d'être une fois arrivés sur la Planète Pourpre. Par exemple, une épée créée dans un but spécial, a fortiori pour tuer un certain type de monstre, devient perturbée, angoissée, voire imprévisible sur un monde où sa proie n'existe plus. La priorité absolue de l'objet consiste alors à redonner un sens à son existence.

Pour chaque vocation, fléau, etc., correspondant à une fonction qu'il ne peut plus remplir, l'objet subit un malus de -1d à tous ses pouvoirs et un malus de -1 à tous les bonus qu'il octroie. En outre, son utilisation entraîne un malus de -1d aux jets d'attaque et de dégâts, aux tests d'incantation, etc.

L'ego d'un objet magique affecté de la sorte est fragile. Si son porteur lui préfère une relique de la Planète Pourpre en raison de sa perte d'efficacité (par exemple, en choisissant une torche à plasma plutôt qu'une épée magique affectée), l'objet se rappelle cette transgression et exerce sa vengeance au pire moment possible. Il peut se retourner contre l'utilisateur, infliger un minimum de dégâts, obtenir une maladresse automatique, etc. Plus l'objet est puissant, pires seront ses représailles.

SOUS LA PLANÈTE POURPRE

« J'ai beaucoup creusé pour échapper au soleil, et désormais, nous sommes le Flux. » – Anonyme

INTRODUCTION

Le soleil délétère représente un obstacle permanent à la surface de la Planète Pourpre, et les PJ, comme des générations de kiths avant eux, chercheront peut-être à s'en abriter sous terre, dans les Souterrains pourpres. Ici reposent d'antiques civilisations, méconnaissables par rapport à leurs origines pour certaines, clonées à la perfection pour d'autres. Des créatures douées de pensée, vastes comme des continents, se disputent le pouvoir. L'histoire de la planète d'autrefois se heurte aux espoirs pour une planète de demain. Les PJ intrépides seront confrontés à des menaces, à des sociétés et à des lieux différents de tous ceux qu'ils pourraient trouver à la surface. Dans les profondeurs obscures, ils découvriront peut-être la Planète Pourpre sous un jour tout à fait inédit.

Alors que *Péril sur la Planète Pourpre* se concentre sur les événements survenus sur le plateau, ce chapitre s'intéresse tout particulièrement au sous-plateau. Il fournit au Juge assez de détails pour en évoquer l'atmosphère sans l'empêcher de se l'approprier. Découvrez les événements qui ont conduit à la Dernière guerre, entraîné des générations sous terre et fait des kiths ce qu'ils sont aujourd'hui. Affrontez l'attirant Flux vert et résistez à l'assimilation. Explorez la Forêt de verre, la Matrice cristalline, les Fonds de glace et la Citadelle des Maîtres des orms, et faites-en la source des populations qui occupent les vastes cavernes du sous-plateau. Accueillez à bras ouverts la culture des Sans-maison, des maîtres des orms et des Bas-Maîtres.

Les entrailles de la Planète Pourpre vous attendent. Saisissez votre lanterne et entamez votre descente !

HISTOIRE DES SOUTERRAINS POURPRES

Les kiths et les Hauts-Maîtres étaient différents autrefois. Il y a des millénaires de cela, tous appartenaient à la même espèce. Ils avaient triomphé des guerres, de la maladie, de la pauvreté et de bien des maux qui accablent la plupart des mondes. Leur vie était pleine de joie et de sens. Leur époustouflante technologie ressemblait à de la magie, alimentée par les énergies d'émeraude de météores issus d'un golfe cosmique inconnu et échoués sur la planète avant même que sa surface n'ait refroidi.

Imaginez ce que ressentirent ces êtres si sereins, si persuadés de leur savoir scientifique, en assistant à la dégradation de leur soleil, source de vie métamorphosée en générateur de corruption et de décrépitude. Même à l'époque, l'arrogance des habitants de la Planète Pourpre les poussa à croire qu'il existait un moyen d'inverser le changement, ou d'altérer l'atmosphère de leur monde afin de se protéger contre les rayons néfastes du soleil délétère.

Peut-être arrivèrent-ils en partie à leurs fins, retardant de plusieurs millénaires le trépas de leur monde. Mais quoi qu'ils aient pu accomplir, cela ne suffit pas.

Confrontés à l'appauvrissement des ressources, les habitants de la Planète Pourpre retournèrent leur science les uns contre les autres dans une féroce compétition pour la nourriture, l'eau et les terres arables. Ils se rangèrent en masse sous les bannières des maisons nobles. On améliora les soldats par ingénierie génétique et par implants cybernétiques, à la fois pour accroître leurs compétences militaires et pour les protéger contre les rayons du soleil délétère. Un fossé se creusa entre la classe dirigeante et ses kiths. Les nobles devinrent les Hauts-Maîtres.

Leurs soldats, élevés pour résister aux rudes conditions et obéir au doigt et à l'œil, devinrent les kiths.

Des millénaires durant, les batailles que se livrèrent les cinq maisons (Cotcyst, Reagen'Tor, Ishgar'Ols, Memniscene et Jedharl) ravagèrent le Grand Plateau. Chacune cherchait à survivre à sa façon. Les efforts des maisons Cotcyst et Reagen'Tor figurent en page 10.

La première envisageait de s'enfuir sur un autre monde et chercha à survivre assez longtemps pour réaliser ce projet condamné à l'échec. Les Hauts-Maîtres de la maison Reagen'Tor, incapables de reproduire leur glorieux passé, s'échappèrent du présent dans un monde illusoire de fumée et de souvenirs.

La maison Memniscene parvint presque à s'emparer du plateau grâce à son prototype de « super-kith » mais fut vaincue par ses adversaires, réunis dans la dernière alliance que la Planète Pourpre ait jamais connue. Après la défaite du cyborg avancé des Memniscene, Sotark le Destructeur, les maisons Ishgar'Ols et Cotcyst traquèrent chacune de leur côté les survivants de la maison. Au bout de deux siècles, les Memniscene figuraient parmi les espèces en voie de disparition.

La maison Ishgar'Ols se retrouva entre le marteau des Cotcyst et l'enclume des Reagen'Tor. Ses membres s'étaient spécialisés dans l'agriculture, développant des cultures génétiquement modifiées pour subsister en exploitant le soleil délétère : la Jungle Fongique témoigne de leur succès en la matière. Tandis que certaines maisons rivalisaient pour la maîtrise des ressources du plateau, d'autres courtisaient les Ishgar'Ols afin de gagner leurs faveurs. Mais la nourriture était devenue une ressource à prendre et à contrôler.

Le conflit fut long et sanglant, mais la maison Ishgar'Ols ne tomba pas. Elle s'enfuit dans les profondeurs sous le plateau, ayant depuis longtemps pactisé avec le Flux vert. Le Flux se place parfois au service de l'ordre et met un terme aux vendettas entre maisons de Hauts-Maîtres qui tombent sous son influence. Par conséquent, des membres de chacune des maisons sont devenus de Bas-Maîtres, mais la majorité de ces derniers sont d'anciens Ishgar'Ols.

Le sort le plus tragique échut sans doute aux soi-disant « rois-sorciers » de la maison Jedharl, qui découvrirent les filaments éthérés reliant le soleil de la Planète Pourpre aux mages arcaniques d'autres sphères. Les rois-sorciers implorèrent ces lanceurs de sorts étrangers, mais en vain. Le dernier Haut-Maître des Jedharl mourut en tentant de percer la barrière astrale et en cherchant ailleurs du secours pour son peuple. C'est peut-être cet acte qui a conduit les PJ sur la Planète Pourpre.

Le déclin de la Planète Pourpre commença avec un peuple heureux, prospère et avancé, dépourvu d'armes excepté celles requises pour faire respecter la loi au sein d'une population conciliante.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Les Hauts-Maîtres inventèrent des machines de guerre, armes génétiques, cybernétiques ou énergétiques dont on trouve encore les restes sur leur monde. Au bout du compte, ils n'arrivèrent plus à alimenter ces appareils, et les instruments qu'utilisaient leurs troupes pour se faire la guerre se dégradèrent peu à peu, les plus effroyables machines conçues par la science se faisant remplacer par de simples lances et de frustes gourdins. De la même façon, une évolution aveugle s'est substituée à la planification génétique délibérée et intelligente des Hauts-Maîtres.

Comme indiqué dans *Péril sur la Planète Pourpre*, on rencontre parfois de Hauts-Maîtres renégats et leurs kiths sur le Grand Plateau. Ce sont généralement des membres des maisons déchues, Ishgar'Ols, Jedharl et Memniscene, dispersés et cherchant à se cacher des deux grandes maisons survivantes. Il existait d'autres maisons mineures sur le plateau quand débutèrent les grandes guerres. Si le Juge le souhaite, certaines peuvent avoir subsisté sous forme de bandes disparates, trop insignifiantes pour que les maisons Cotcyst et Reagen'Tor cherchent à les éliminer. On pourrait même trouver des factions dissidentes de ces deux dernières parmi les troupes rebelles.

L'histoire de la Planète Pourpre est celle de la lente dégradation d'une civilisation qui a tout perdu. Ceux qui ont les moyens de contacter les esprits du passé peuvent communiquer non seulement avec d'impitoyables cerveaux militaires, mais aussi, à condition de remonter assez loin, avec des scientifiques visionnaires et pacifistes. Des merveilles inconnues gisent peut-être sous la surface de la Planète Pourpre. Ces vestiges de la gloire passée du monde n'attendent que des âmes héroïques envoyées par la chance ou le destin.

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES DE LA DERNIÈRE GUERRE

Au fil de leurs interactions avec les kiths, les Hauts-Maîtres et les diverses factions du sous-plateau, les PJ entendent parler d'événements survenus il y a bien longtemps dans des lieux qui n'existent plus pour la plupart. La table suivante fournit au Juge plusieurs références permettant de développer l'histoire de la Planète Pourpre. Il peut les utiliser au hasard ou y faire référence lors des conversations comme bon lui semble.

1d7	Résultat
1	Le Siège de Sombrepuits, livré pour la possession d'une oasis depuis longtemps disparue dans les Collines Déchiquetées. L'expression « vide comme Sombrepuits » désigne le fait de gaspiller des ressources pour s'emparer d'une denrée qui s'épuise bien vite après la victoire.
2	La Défaite des Champs, où les domaines de la maison Ishgar'Ols aux champs de Mars tombèrent, précipitant l'exode de cette dernière sous le plateau. L'expression se réfère à une grande victoire qui rapporte un considérable butin, ainsi qu'à l'ultime futilité de toute résistance face au soleil délétère. La défaite des Champs désigne aussi la dégradation des récoltes des champs de Mars en l'absence du savoir de la maison Ishgar'Ols. « Avez-vous oublié la défaite des Champs ? » rappelle aussi bien aux kiths les grandes victoires du passé que leur ultime absurdité.
3	La Charge de Tergar, où le champion kith Tergar le Puissant conduisit une percée qui libéra des troupes de la maison Cotcyst de l'embuscade de soldats Memniscene en surnombre dans la Jungle Fongique. La charge de Tergar terrassa le champion des Memniscene, Sotark le Destructeur. On en parle encore comme d'une prouesse exceptionnelle (« J'ai cru revoir la charge de Tergar ! » quand on assiste à un exploit réellement héroïque, ou « digne de faire partie de la horde de Tergar » pour désigner un guerrier vraiment respecté), ou pour secouer ceux qui risqueraient de renoncer : « Restez forts ! Tergar ne baissa jamais la lance ! Il ne gémissait pas, ne grinçait pas des dents comme un gamin ! »
4	Le Festin des gribbs, après une grande bataille où les reptiles ailés dévorèrent des milliers de dépouilles. « On dit que leur nuée voila le ciel lui-même, et que le champ de bataille s'agita sous leurs gueules avides comme si les morts se relevaient pour combattre à nouveau. Je n'y étais pas, mais l'aïeul de mon aïeul livra bataille ce jour-là, et nous n'oublierons jamais. Notre nombre a bien diminué depuis. Un tel jour ne se représentera jamais plus. »
5	La Convulsion, où le soleil délétère parut chanceler dans le ciel et où les kiths, réduits à une peur abjecte, crurent que la fin du monde était venue. Utilisé pour décrire la terreur, ou une crainte respectueuse non contenue.
6	Le Temps des Sanguineux, où un maître renégat créa des streklions vampires : la puissance des monstres faillit donner l'avantage à sa maison, mais leur soif de sang la condamna à l'oubli lorsqu'ils se retournèrent contre elle. Ces créatures luttaient contre l'influence du soleil délétère en consommant le sang de leurs victimes, chaque repas améliorant leurs dés de vie et les rendant un peu moins contrôlables. Les kiths traquèrent les Sanguineux sur plus de trois générations. Ils représentent un grave danger

physique, mais aussi celui auquel on s'expose lorsqu'on cherche à aller trop loin et que l'on perd le contrôle.

7 Le Sang de Yatog. On dit que des plantes vertes se mirent à pousser là où le champion kith était tombé. Le «jardin de Yatog» est un lieu mythique où le sang du guerrier annule l'influence du soleil délétère. Aucun kith ne saurait expliquer ce qu'est un «jardin».

LE SOLEIL MOURANT

La Planète Pourpre meurt lentement depuis des millénaires, victime d'un soleil délétère dont les rayons nuisent à la vie plutôt que de lui profiter. Toute créature végétale non fongique que l'on amènerait à la surface de la Planète Pourpre se flétrirait et mourrait bien plus vite qu'un animal, subissant une perte de 1d6 points de vie chaque jour. On ne peut soigner ces dégâts que si la créature en question parvient d'une façon ou d'une autre à se soustraire aux effets du soleil délétère, et même dans ce cas, elle ne récupère que 1 point de vie perdu par semaine où elle échappe aux rayons antiphotosynthétiques.

Les habitants de la Planète Pourpre n'ont jamais compris pourquoi leur soleil avait changé. Les maisons avancèrent toutes des théories conflictuelles, mais l'appauvrissement constant des ressources et l'effort de guerre nécessaire pour s'approprier le peu qui restait empêchèrent d'examiner ou de prouver clairement ces hypothèses.

Au Juge de décider lesquelles sont vraies, si tant est qu'il y en ait :

- Ce n'est pas le soleil qui a changé, mais l'atmosphère de la Planète Pourpre elle-même, qui protégeait autrefois la vie. Si tel est le cas, les zones pourvues d'une couche atmosphérique plus dense, sous le Grand Plateau, pourraient fort bien accueillir des environnements radicalement différents, les millénaires écoulés ayant permis à ce phénomène protecteur de s'accumuler de nouveau dans les régions les plus encaissées. On pourrait aussi avoir créé des cités sous dômes, leurs demi-globes protecteurs étant fabriqués à partir de matériaux aux propriétés filtrantes similaires (mais pas forcément identiques).
- Des forces extraterrestres ont altéré le soleil, le transformant en loupe au travers de laquelle l'énergie vitale de la Planète Pourpre pouvait être expédiée et filtrée ailleurs, pour des raisons inconnues. Si un PJ obtient le résultat de magie mercurielle «sort meurtrier», le caractère délétère du soleil pourrait résulter de ses sorts. Consultez aussi *La Magie sur la Planète Pourpre*.
- Les étoiles brûlent les éléments par un processus de fusion nucléaire. Elles libèrent en premier lieu l'énergie de l'élément le plus facile à convertir et, quand elles en ont terminé, elles passent au suivant. Plus il est facile pour une étoile d'exploiter un élément comme carburant, plus elle dégage d'énergie sous forme de chaleur. Le soleil délétère contient un élément inconnu, si difficile à utiliser pour l'étoile qu'elle doit *extraire* un surplus d'énergie de l'espace environnant, non seulement depuis la Planète Pourpre, mais depuis ses sœurs. Peut-être que l'élément en question n'existe nulle part ailleurs que dans ce soleil. Ou peut-être qu'on le trouve dans toutes les étoiles, existant à l'insu des habitants des mondes qui profitent de leur énergie. Attendant de mettre un terme à l'existence de toute vie, de toute énergie et de toute matière dans l'obscurité glaciale de la fin des temps… Peut-être est-ce cette matière élémentaire qui alimente la vie des morts-vivants. Si on trouvait un moyen de l'extraire, elle présenterait un potentiel magique phénoménal… mais en faisant courir un risque énorme à tous les êtres vivants là où on l'exploiterait.
- Dans le conflit éternel qui oppose la Loi au Chaos, c'est le second qui l'emporte ici. Si les joueurs ont joué une aventure où apparaît la Cour du Chaos, en particulier *Intrigue à la cour du Chaos*, le Juge peut semer des indices montrant que ce sont justement leurs actes durant ce scénario qui ont conduit à la métamorphose du soleil délétère. S'ils n'ont rien fait de potentiellement plus désastreux, le simple fait d'obtenir l'Œuf sans jaune durant cette aventure pourrait avoir ouvert sur la Planète Pourpre une brèche que le Chaos a exploitée pour frapper.
- Le Flux vert peut avoir provoqué ou influencé n'importe lequel de ces phénomènes, voire tous. Cf. Le Flux vert, ci-dessous.

LE FLUX VERT

Dans les entrailles du sous-plateau coule le Flux vert, réseau de cours d'eau et de lacs composés d'un fluide vert vif doué de conscience. Baptisé le «Flux» par ses adeptes, c'est un agrégat d'énergie arcanique liquide, mais aussi un cancer psychique qui se nourrit des pensées et des émotions de tous les êtres conscients. Bien que d'origine cosmique, il s'agit d'un des véritables cœurs incarnés de la Planète Pourpre, une âme, une intelligence, une conscience… Le Flux peut lire les pensées de tous les êtres conscients du plateau, y compris celles des PJ.

ROMPRE LE CYCLE

Dans les profondeurs du sous-plateau gisent des fragments d'antiques civilisations dont les peintures rupestres laissent entendre qu'il existe une relation cyclique entre le Flux vert et le soleil de la Planète Pourpre. Certains suggèrent que tous deux échangeraient de l'énergie, de la masse et même de la conscience en rythme avec les hauts et les bas du soleil. D'autres chroniques s'interrogent sur la possible existence d'autres entités cosmiques qui présideraient au cycle de la vie sur la Planète Pourpre.

Quoi qu'il en soit, les groupes religieux liés au Flux vert enseignent que ce dernier cherche à échapper à ce cycle afin de consommer davantage et de se développer. Chaque secte a toutefois sa propre idée quant aux méthodes à employer. Par exemple, les maîtres des orms affirment que les cristaux de jade sont les marques des précédentes tentatives du Flux pour surgir du sous-plateau, tandis que les Bas-Maîtres considèrent ces pierres comme une forme de perfection à laquelle ils aspirent.

Le principal mobile du Flux vert consiste à passer de sa taille continentale à une envergure planétaire puis cosmique. Il est patient, déterminé et méthodique. Qui sait s'il n'a pas joué un rôle dans l'arrivée des PJ sur la planète ? Qui sait si ce n'est pas lui qui a déclenché la guerre actuelle entre les kiths ? Quoi qu'il en soit, quand les PJ se rendent pour la première fois sur la Planète Pourpre, le Flux vert est en pleine croissance, alors que le soleil se meurt. Le Flux pense qu'assimiler des PJ d'un autre monde lui donnerait l'avantage contre les autres entités continentales douées de conscience… et il y a d'autres aventuriers dans le monde d'où ils viennent…

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

RENCONTRE AVEC LE FLUX

Dès que les PJ rencontrent le Flux vert, il leur donne une idée de ses pouvoirs. Les personnages devraient se rendre compte qu'il ne s'agit pas que d'un fleuve ou d'un lac vert vif. Choisissez une entrée sur la table de manifestations de conscience ou tirez-la au hasard pour le leur faire comprendre.

MANIFESTATIONS DE CONSCIENCE

1d8	Résultat
1	Le courant s'arrête spontanément ou change de direction. Des tourbillons apparaissent dans des lacs placides, des vagues se déplacent en sens inverse, s'élevant et retombant face à face.
2	Quand les PJ s'approchent, plutôt que leur reflet habituel, ils voient des sculptures tridimensionnelles de matière gélatineuse qui les représentent s'élever de la surface, imiter leur attitude et leurs gestes, puis « fusionner » de nouveau avec le liquide.
3	Le Flux change subitement de température, soudain chaud et fumant, ou au contraire gelé, avec des plaques de glace.
4	Quand les PJ s'approchent, le Flux crée des sculptures vertes et gélatineuses qui reproduisent brièvement une scène qu'ils ont vécue sur la Planète Pourpre. Si un PJ en a trahi un autre (en le volant, etc.), c'est ce geste que le Flux choisit pour son « spectacle ». Les silhouettes se « fondent » de nouveau dans le liquide quand elles en ont terminé.
5	Le Flux varie en viscosité et en opacité, alternant entre un liquide poisseux qui se déplace à peine et un courant fluide, ou une apparence presque translucide et un aspect opaque.
6	Des geysers surgissent du Flux et se figent instantanément en colonnes solides. Des formes géométriques agitent la surface des colonnes (prenez des dés comme exemple), après quoi elles retombent dans le Flux sans la moindre éclaboussure.
7	Le Flux s'ouvre pour ouvrir un passage aux PJ sans qu'ils aient à se mouiller, voire forme un tunnel en arche pour les laisser passer.
8	La « sculpture » géante, verte et gélatineuse d'une tête androgyne s'élève au-dessus de la surface. Si un tel visage s'est manifesté lors de sorts lancés par des incantateurs du groupe (cf. *La magie sur la Planète Pourpre*), ils le reconnaissent aussitôt.

Si un incantateur lance un sort près du Flux, il en comprend la nature arcanique : l'énergie occulte est aspirée hors de son corps, lui infligeant 1d3 points de dégâts de brûlesort par caractéristique physique (Force, Agilité et Endurance) par niveau de sort.

TOUCHER LE FLUX

Après avoir été témoins de l'étrange comportement du Flux vert, les PJ souhaiteront peut-être y regarder de plus près et interagir avec lui. Un PJ qui le touche avec un objet inanimé doit effectuer un test de Chance. En cas de réussite, l'objet revient avec une inscription gravée, sculptée ou autre : « Bois-moi. » En cas d'échec, l'objet inséré se transforme en « objet mutant monstrueux », dont la forme se base sur son aspect d'origine (perche de 3 m, corde, etc.) et qui attaque le PJ.

Objet mutant monstrueux : Init : la même que le PJ ; Att la même que l'attaque de corps à corps du PJ (dégâts de corps à corps du PJ -1d) ; CA celle du PJ - 2 ; DV 3d8+3 ; PV 15 ; Mvt (vol) 9 m ; Act 1d20 ; AS : n'attaque que le PJ qui l'a inséré dans le Flux ; JS : les mêmes que ceux du PJ ; AL N.

Un PJ qui touche le Flux par lui-même s'expose à de terribles conséquences. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 18 pour éviter d'être définitivement transformé et de lancer 1d6 sur la table des transformations du Flux. Ces métamorphoses sont permanentes et ne peuvent pas être évitées en brûlant de la Chance ou par d'autres moyens. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la partie du corps que le PJ a introduite dans le flux reste engourdie et inanimée 1d6 heures.

TRANSFORMATIONS DU FLUX VERT

1d6	Effet
1	Un membre tiré au hasard devient caoutchouteux (dépourvu d'os) ; il est désormais inutile pour le PJ. Tant qu'il se trouve dans le sous-plateau, c'est le Flux qui contrôle le membre en question, réprimandant et attaquant physiquement ceux qui défient sa volonté (y compris le PJ lui-même). En dehors du sous-plateau, le membre reste simplement flasque.
2	La tête du PJ perd tous ses cheveux et matérialise spontanément de petites bulles de chair affichant des visages, des images, etc., qui révèlent ses pensées. Tout le monde les voit à part le PJ.
3	Le cou du PJ enfle, plein de champignons vert vif qui libèrent des spores chaque fois qu'il souffle. Leur odeur de tourbe a de quoi provoquer des haut-le-cœur et faire monter les larmes aux yeux. Tout incantateur situé dans un rayon de 1,5 m autour du PJ (y compris lui-même) doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 11 à chaque round pour éviter de se retrouver incapable de lancer des sorts.
4	La main directrice du personnage se transforme en grand icosaèdre (un d20). Elle ne peut plus manier d'armes mais peut servir de masse magique infligeant 2d4 points de dégâts.
5	Le torse du personnage enfle et se contracte de manière imprévisible, changeant considérablement de hauteur et de largeur. Toute armure non métallique est détruite en 1d3 rounds, et le port d'une armure de métal inflige 1d4 points de dégâts par round. Le PJ reçoit un bonus de +2 à la CA naturelle en raison de ces changements de forme constants.
6	Les lèvres du PJ fusionnent tandis que deux nouvelles bouches fonctionnelles aux lèvres vert vif apparaissent sur chaque joue. La première dit exactement ce que veut le PJ, tandis que l'autre exprime simultanément le contraire. Curieusement, elles parlent à l'unisson quand il lance des sorts, et octroient un bonus de +2 à tous les tests d'incantation.

LE CHAMPION

Une fois que le Flux vert estime que les PJ respectent sa puissance, il leur envoie un champion. Il s'agit d'un subterfuge pour les amener à boire (cf. plus bas). Ayant lu leurs pensées, il dépêche le sosie d'un PJ mort lors d'une précédente aventure. Le champion affirme que le Flux l'a « ramené pour fort peu de temps » afin d'aider le groupe. Si les PJ le mettent à l'épreuve, il répond correctement à leurs questions, puisque le Flux vert base ses réponses sur leurs pensées et leurs souvenirs.

Le champion émerge sur la berge du Flux vert en tenue complète et apparemment mortel, à l'exception d'une lueur verte sous sa peau et d'yeux verts lumineux. Il appartient à la même classe que le défunt, mais avec un niveau de plus que celui du membre de plus haut niveau du groupe, 18 à toutes les caractéristiques, et toutes ses attaques correspondant à des armes magiques +3.

S'il n'existe aucun PJ mort à imiter, le Flux choisit un guerrier du lointain passé de la Planète Pourpre avec un profil équivalent.

Après quelques rencontres, le champion déclare que son heure est venue. Il demande aux PJ de boire au Flux avant que celui-ci ne le renvoie dans l'oubli.

Servez-vous des raisons les plus convaincantes (mais pas forcément vraies) : il peut prétendre que le liquide guérira leurs blessures ou qu'en buvant, ils lui permettront de revenir d'ici peu, etc. Si les PJ boivent, le champion disparaît dans un nuage de brume verte. S'ils refusent, il les attaque. Une fois vaincu, il disparaît avec son équipement comme ci-dessus.

BOIRE LE FLUX

Le Flux vert est ravi que les PJ le touchent, mais il préfère qu'on le boive. Les objets qu'on plonge dans ses « eaux » à cet effet (flasques, tasses, etc.) ne se transforment pas en monstres mutants, à moins que les PJ ne changent d'avis. Boire octroie à un PJ des pouvoirs psychiques tant qu'il reste dans le sous-plateau… mais l'opération se révèle souvent fatale.

Un personnage qui boit dans le Flux guérit d'un nombre de points de vie correspondant à un dé de vie, mais il doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 18. S'il échoue, ses yeux prennent une couleur verte lumineuse, et il tire sur la table de pouvoirs psychiques un nombre de fois égal à 1 plus le total de ses modificateurs d'Intelligence et de Présence (en tirant de nouveau s'il obtient des doubles).

Par exemple, un PJ ayant 18 en Intelligence (modificateur de +3) et 5 en Présence (modificateur de -2) tire deux fois. Malheureusement, il reste autant de jours à vivre au PJ avant que le Flux ne le tue et ne possède définitivement son corps. Le seul moyen d'arrêter l'« infection » consiste à retourner à la surface, où les rayons délétères du soleil annulent sa présence. Chaque fois qu'un personnage boit de nouveau au Flux, son espérance de vie en jours subit un malus cumulatif de -2 (-2 la deuxième fois, -4 la troisième, etc.). Si le nombre de jours qu'il lui reste à vivre est de 0 (ou moins), il meurt instantanément.

Si le jet de sauvegarde de Volonté est réussi, le PJ perd connaissance pendant 1d3 heures, car le Flux l'expose à toutes les pensées de tous les êtres du plateau en même temps. S'il obtient un 20 naturel, le PJ gagne les mêmes pouvoirs que s'il avait raté le jet de sauvegarde, mais sans risque de mort. Tant qu'il reste dans le sous-plateau, il dispose des pouvoirs obtenus.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Résultat Effet

1 Regard du Flux : les yeux du PJ peuvent lancer des rayons verts qui paralysent l'adversaire (portée de 9 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 12 pour éviter d'être paralysé pendant 1d6 rounds). Utilisable 3 fois par jour.

2 Déplacement psychique : le personnage peut déplacer des objets non vivants par la pensée. Ils doivent peser moins de 14 kg et restent dans un rayon de 9 m. Une fois que le PJ a « verrouillé » un objet, il peut continuer de le déplacer pendant 1d6 rounds. Ce pouvoir nécessite une concentration (page 106 du livre de base). Utilisable 3 fois par jour.

3 Bouillonnement cérébral de Noremac Elav : le PJ passe le round complet à se concentrer sur l'esprit de l'adversaire (portée 9 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter de subir 1d8 points de dégâts). S'il se concentre un 2e round consécutif, les dégâts augmentent (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter de subir 1d8 points de dégâts et d'être paralysé). Se concentrer un 3e round peut même tuer l'adversaire (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou la tête explose). L'effet s'interrompt dès que l'adversaire réussit un jet de sauvegarde de Volonté. Ce pouvoir nécessite une concentration (page 106 du livre de base). Utilisable 1 fois par jour.

4 Marionnettiste de Temacilla : le PJ peut posséder en partie le corps d'un humanoïde pendant 1d6 rounds. Il voit, entend et flaire les mêmes choses que sa « marionnette ». La victime se comporte comme sous l'effet d'un sort de *charme-personne* avec un résultat de 15 au test d'incantation (portée 30 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 15). Utilisable 2 fois par jour.

5 Position illusoire : le PJ passe 1 action à infecter l'esprit d'un adversaire (portée 18 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 17). Pendant 1d6 rounds, ce dernier se méprend sur la position du PJ, qui bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre lui. Utilisable 3 fois par jour.

6 Maîtrise du métal d'Egirurelle : le PJ frotte un objet métallique non magique qui se déforme sous ses doigts. Il doit occuper un volume inférieur ou égal à un cube de 1,5 m d'arête. Les armes affectées subissent un malus de -2d aux attaques et aux dégâts, tandis qu'une armure métallique subit un malus de -3 à la CA. Utilisable 3 fois par jour.

7 Champ antirelique : le PJ empêche le fonctionnement d'une relique technologique dans un rayon de 30 m pendant 1d6 rounds par utilisation. Ce pouvoir nécessite une concentration (page 106 du livre de base). Utilisable 2 fois par jour.

REFUSER LE FLUX

Les PJ avisés savent reconnaître un marché de dupes et évitent le Flux vert autant que faire se peut. On ne peut pas le « vaincre », simplement le refuser. Si les PJ survivent au champion et aux objets mutants puis refusent de boire, le Flux passe à la manière forte.

Quand un PJ qui a refusé le Flux se trouve à 15 m ou moins de ses rives, ce dernier l'attaque à l'aide de 1d5 tentacules de Flux. Ces

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

attaques se produisent une fois par heure et peuvent se répéter au même endroit.

Tentacule de Flux : Init +6 ; Att coup +6 corps à corps (2d6) ou goutte +5 distance (portée 45 m, 2d4) ; CA 18 ; DV 6d8+6 ; PV 30 chacun ; Mvt 15 m (doit rester à 30 m de la rive) ; Act 2d20 ; AS : critique unique, agonie : éclaboussure de Flux, guérison de sort, dégâts de brûlesort ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +6 ; AL N.

Un tentacule de Flux est un cylindre de substance vaseuse doué de conscience et relié au Flux. Les tentacules peuvent changer de longueur et s'étendre à un maximum de 30 m de leur base pour attaquer au contact, ou projeter de grosses gouttes de vase verte encore plus loin (45 m). Une fois qu'ils sont vaincus, leur agonie se manifeste sous forme d'éclaboussure de Flux : tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1,5 m autour du cylindre doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être traités comme s'ils avaient touché le Flux. Si un incantateur lance un sort agressif contre le tentacule, celui-ci réalise un jet de sauvegarde de Volonté contre le résultat du test d'incantation. En cas de réussite, le tentacule guérit d'un nombre de PV égal aux dégâts du sort. Les 1d3 points de dégâts de brûlesort par caractéristique physique précédemment mentionnés s'appliquent aussi. En cas de coup critique (au corps à corps ou avec une goutte à distance), le tentacule enveloppe la tête du PJ, l'empêchant de voir, d'entendre, de parler et de respirer. La victime est asphyxiée et subit 3 points de dégâts d'Endurance par round. Quand son Endurance tombe à 0, elle meurt, et le Flux possède définitivement son corps, dont il se sert pour affronter ses anciens camarades. Pour libérer un personnage qui suffoque, il faut vaincre le tentacule ou lui infliger un coup critique.

GÉOGRAPHIE PRATIQUE DU SOUS-PLATEAU

Le sous-plateau offre toutes sortes d'aventures à ceux qui osent en explorer les profondeurs. Voici quelques-uns des dangers et merveilles que l'on peut croiser parmi ses cavernes.

PÉNÉTRER DANS LE SOUS-PLATEAU

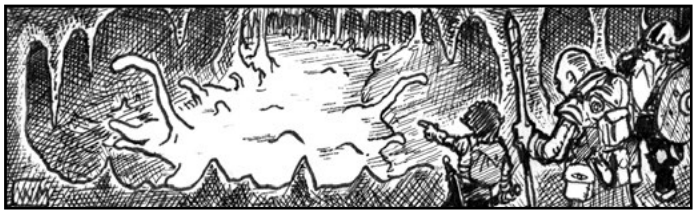
On entre dans le sous-plateau par quatre passages distincts. Il en existe d'autres, mais ils ne sont pas détaillés ici.

- L'entrée la plus sûre se trouve parmi les Sommets des Ancêtres. Une des tombes des anciens contient un portail conduisant au complexe d'origine où ceux qui allaient devenir les Hauts-Maîtres s'enfuirent. Les machines de la Crèche de cristal sont près de l'entrée.
- La deuxième entrée par ordre de facilité passe par une fosse au centre de la Jungle Fongique. De là, on peut descendre dans la Forêt de verre.
- La redoutable Citadelle des Maîtres des orms représente un moyen plus risqué de pénétrer dans le sous-plateau, mais pas le pire. Ses habitants n'apprécient pas les intrus, et les créatures terrestres auront du mal à circuler dans leur forteresse.
- On peut aussi se rendre dans le sous-plateau par la grande fosse sur laquelle règne la mère orm. L'opération est bien évidemment dangereuse, mais cette entrée possible fournit au Juge des possibilités intéressantes si les joueurs perdent des personnages en tentant de récupérer une pierre de jade intacte auprès de la mère orm, Vatya-Ibdid.

CARACTÉRISTIQUES DU SOUS-PLATEAU

Le sous-plateau regorge de sites divers et variés qu'on ne peut pas détailler ici. Le Juge peut donc développer ce qui lui est présenté. Ce faisant, il doit garder certains traits à l'esprit.

- Le Flux vert est la force la plus puissante du sous-plateau. Ses efforts persistants pour infecter et altérer tout ce qui l'entoure ont considérablement modifié les êtres vivants et les lieux que les personnages trouvent ici. Il exerce une influence insidieuse et envahissante. Passer beaucoup de temps ici peut affecter les PJ de bien des façons et leur apporter des changements qui semblent aux antipodes de ce qu'inflige le soleil délétère.
- La géographie du Grand Plateau est marquée ici et là par le croisement des influences du Flux vert et du soleil délétère. Là où ces puissances se rencontrent, on trouve des lieux tels que la Jungle Fongique ou la Fosse des orms funestes. À ces endroits, un équilibre précaire existe entre ces forces divergentes. Mais sous terre, c'est l'influence du Flux vert qui domine, contrairement à la surface… et ça se voit !
- Le sous-plateau se caractérise aussi par certains aspects géologiques, comme des cavernes diverses et variées, ainsi que des cours d'eau et des lacs souterrains. Il abrite aussi des constructions et des complexes bâtis pour toutes sortes de raisons, habités ou abandonnés depuis longtemps.
- Au plus profond des entrailles du sous-plateau, on ne trouve que le froid et la glace. L'influence du Flux vert s'y ressent toujours, mais un peu plus faiblement. Ici vivent une faune et une flore insolites, composées de glace vivante.
- Les poches de civilisation que l'on croise dans le sous-plateau sont isolées les unes des autres, ou ne se croisent que très rarement. Les Maîtres des orms et les Bas-Maîtres, par exemple, proviennent de l'influence du Flux vert. Ils sont conscients de leur existence mutuelle mais ne communiquent jamais. Bien que rien n'explique pourquoi les « peuples du Flux vert » restent coupés les uns des autres, leurs cultures sont disparates, et chacun considère le lien qui l'unit au Flux comme unique, tous se considérant comme privilégiés parmi les enfants du flux.



LE FLUX VERT ET LES CRISTAUX DE JADE

Le Flux vert est un élément essentiel de la géographie du sous-plateau. Son «corps» remplit des cours d'eau et des lacs souterrains, laissant sur place des résidus de cristaux de jade lorsque son niveau descend. La présence de grandes concentrations de cristaux de jade non chargés représente un grand danger pour les lanceurs de sorts (cf. description des pierres de jade épuisées en page 11).

Le Juge doit présenter cet effet dès que possible, mais en limitant sa magnitude. Peut-être que les pierres de jade non chargées sont moins dangereuses sous terre. Quoi qu'il en soit, les grandes concentrations devraient s'avérer plus néfastes ; plus tard, quand les PJ passeront par des lieux comme la Matrice cristalline, ils devraient être au courant des dangers inhérents aux énormes quantités de pierre de jade non chargée.

LA FORÊT DE VERRE

Au centre de la Jungle Fongique, une profonde dépression descend dans le sous-plateau et conduit à une enfilade de cavernes. Les champignons qui poussent en haut restent organiques, avec des couleurs variées et une chair ligneuse.

Mais en bas, ils présentent des formes plus anguleuses, plus proches des cristaux que des végétaux, et parfois même dans un état à mi-chemin entre le cristal et le liquide. Aux niveaux inférieurs, dans les Fonds de glace, ce sont des êtres de glace vivante, d'une perfection splendide et d'une meurtrière symétrie.

LA REDOUTABLE CITADELLE DES MAÎTRES DES ORMS

La redoutable Citadelle des Maîtres des orms se trouve dans les Désolations, à l'est de la fosse de la mère orm (zone D). En surface, il s'agit d'une imposante forteresse protégée par une muraille. Ses vastes souterrains conduisent aux profondeurs du sous-plateau et s'étendent au-delà de la Fosse. L'intérieur est adapté au curieux mode de locomotion des Maîtres des orms (la lévitation), et on n'y trouve donc ni escaliers ni échelles, seulement des tunnels et des puits verticaux qui relient les salles entre elles.

LE ROYAUME DES BAS-MAÎTRES

Les Bas-Maîtres vivent dans un complexe de cavernes naturelles et artificielles du sous-plateau.

La Crèche de cristal

Accessible depuis les Sommets des Ancêtres, cette zone contient les machines où l'on clone les Bas-Maîtres. C'est un vaste complexe de salles de reproduction, plein de machines qui vrombissent, de cuves de protoplasmes et de capsules où l'on développe les Bas-Maîtres à partir de matériaux génétiques de base pour en faire des adultes nouveau-nés. Ce sont les clones parfaits des anciens qui descendirent dans le sous-plateau. Le complexe est géré par des Bas-Maîtres juvéniles, qui passent leur temps ici à s'harmoniser avec le Flux vert avant de s'installer dans la ville basse quelques années plus tard.

Dans ce secteur, il est possible que les PJ les plus puissants, les moins corrompus, les plus chanceux ou autres se fassent remarquer et promettre un glorieux destin par le Flux vert.

La Caverne du bas-soleil et la ville basse

La Caverne du bas-soleil est le siège du pouvoir du Flux vert, le cœur de son essence. C'est ici que l'on trouve la ville basse, où les Bas-Maîtres deviennent des Parfaits. En atteignant la perfection, ils se débarrassent de leur enveloppe organique pour devenir des êtres de cristal. Au fil du temps, ils perdent la capacité de se déplacer, et on les installe dans la Matrice cristalline.

CHAMPIGNONS DU SOUS-PLATEAU

Nom	Description	Effet
Asculus	De 2 à 8 m, pied de cristal rose et chapeau en forme de chandelier où pendent de petits éléments rouge-rubis	Les cristaux de rubis émettent leur propre lumière continue, qui n'affecte pas l'infravision.
Mozur	Translucide, substance pareille à de l'obsidienne, couverte d'une gelée givrée	Champignon noir amorphe aux piquants cristallins, que l'on trouve généralement sur les murs et les plafonds. Un froid extrême émane de ses piquants : les créatures qui les touchent doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de subir 1d4 points de dégâts de gel par round. Test de Force DD 15 pour s'en libérer. Capable de se déplacer lentement (1,5 m par round).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Le bas-soleil ne brille pas dans le «ciel» à proprement parler : il s'agit de la convergence des branches du Flux vert et du siège de sa conscience. Concrètement, le bas-soleil est une gigantesque pierre de jade qui se dresse sur le sol de la Grande caverne. Il est à la fois liquide et cristallin, dans un état de flux constant et hypnotisant. Les Bas-Maîtres baignent en permanence dans son influence, qui les métamorphose et les infecte au fil du temps. Tout personnage qui passe du temps ici voit son modificateur d'Intelligence augmenter temporairement de 2, même s'il atteint déjà le maximum de +3. Toutefois, lancer des sorts en présence du Flux vert présente un grand danger et entraîne des effets de brûlesort, à raison de 1d3 points de dégâts à tous les attributs physiques par niveau de sort.

La Matrice cristalline

Les étrangers n'ont pas le droit d'entrer dans la Matrice cristalline. On prend des mesures directes pour les en empêcher s'ils essaient. La Matrice cristalline est à la fois un caveau et une banque de données où l'on conduit les Bas-Maîtres une fois qu'ils ont atteint la Perfection. La matrice se répartit sur un vaste réseau de tunnels artificiels et de cavernes naturelles qui conduisent au centre de la Fosse de la mère orm, où ils émergent bien des millénaires après leur installation. Les restes cristallins des Parfaits sont repoussés vers le haut, hors du sous-plateau, dans la fosse. Leurs détritus de jade permettent aux orms funestes de se reproduire et de prospérer. La grande mère orm porte même le stigmate attestant de ce phénomène, sous la forme d'une pierre de jade enchâssée dans son front.

Se livrer à la magie dans la Matrice cristalline représente un énorme danger. Si on lance un sort à cet endroit, l'incantateur doit lancer 3d12 : c'est le nombre de points de brûlesort qu'il doit utiliser, à répartir en parts égales parmi ses attributs physiques. La première fois qu'il expérimente le phénomène, il reçoit 1 point de Chance permanent. Tout personnage dont un attribut descend à 0 ou moins doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 25. En cas d'échec, il meurt.

Les Fonds de glace

Au plus profond du sous-plateau, tout est gelé. On y trouve des rivières et des lacs de glace, ainsi que de curieuses créatures de glace vivante qui habitent dans les rochers. Les aventuriers peuvent pénétrer dans les Fonds de glace par les fosses de la Jungle Fongique et les crevasses des Sommets des Ancêtres, en plus des autres entrées décrites ici. La géologie extraordinaire des Fonds présente un spectacle splendide, mais également des périls uniques en leur genre.

Le danger des Fonds de glace vient aussi bien de ses habitants que du froid qui y règne. On a du mal à traverser la zone, le simple fait de marcher constituant déjà un péril en soi. L'environnement semble volontairement ralentir le passage des visiteurs, et le Juge devrait s'en souvenir. Pis encore, les créatures de glace vivante qui vivent dans les Fonds de glace se sont adaptées et présentent des traits idéaux pour chasser les intrus qui s'y aventurent depuis la surface. Voici quelques exemples de leurs pouvoirs spéciaux.

- **Forme de glace liquide** : La créature se compose d'une sorte de vase poisseuse et gelée. Elle est capable de couler, de se faufiler et de traverser tous les éléments de son environnement, et peut même envelopper sa proie. Elle sait imiter les traits habituels du décor pour se camoufler jusqu'au moment de frapper.
- **Éclats de glace** : La créature peut projeter des pointes de glace à distance.
- **Armure gelée** : Une épaisse couche de glace couvre la créature et lui sert de «blindage». Elle peut «absorber» 5 points de dégâts par dé de vie. Une fois l'armure détruite par les dégâts, la créature subit le reste normalement.
- **Piquants de glace** : La créature peut se couvrir le corps de pointes de glace qui transpercent les ennemis engagés au corps à corps avec elle. Cette attaque inflige des dégâts en fonction de ses dés de vie (de 1 point pour les créatures minuscules jusqu'à d8 ou d10 pour les plus grandes).
- **Souffle de glace** : La créature peut pulvériser une épaisse couche de glace sur l'ennemi, l'immobilisant et risquant de provoquer l'hypothermie (sous forme de dégâts aux attributs physiques) ou des engelures (des plus bénignes jusqu'au gel complet des extrémités ou des membres).

Le Juge peut utiliser un ou plusieurs de ces pouvoirs, voire en inventer d'autres en fonction du ton et du style de sa campagne.

Peintures rupestres

Les Bas-Maîtres ont beaucoup de temps devant eux et pas grand-chose à faire : non seulement ils se livrent à leur remarquable transformation, mais ils créent également de superbes lieux de vie et rapportent leur histoire sur les parois de leur habitat. Ces chroniques visuelles ont commencé dans les cavernes de la Crèche de cristal et des environs. Là, on trouve des dessins primitifs et organiques, aux couleurs vives et aux motifs audacieux. Mais à mesure qu'ils communiaient avec le Flux vert, la civilisation des Bas-Maîtres se concentra sur la recherche de la Perfection, et leurs illustrations prirent un aspect plus formel et réaliste, évoluant vers une imagerie plus littérale et moins mythique. Ils adoptèrent des couleurs plus mesurées et sereines. Cette transition saute aux yeux dans les premières zones habitées de la caverne du bas-soleil. Les fresques et décorations ultérieures de la ville basse, monochromatiques, consistent en des graphies simples et précises, en noir et blanc, composées d'idéogrammes et d'écritures.

Les formes restent représentatives de la vie et de la culture des Bas-Maîtres, mais se rapprochent davantage de schémas que de dessins réalistes.

RACES DES SOUTERRAINS

LES SANS-MAISON

Les moyens d'accéder au sous-plateau existent depuis toujours, et les premiers protokiths les exploitèrent dès que le soleil prit un aspect délétère. Il existe à présent deux branches de descendants souterrains des kiths, toutes deux appartenant à une troisième tribu dont les membres se font appeler les Sans-maison. Les branches en question sont celles des seigneurs kiths et des sous-kiths.

Les seigneurs kiths sont ceux qui vivent depuis le plus longtemps sous terre. Leur espèce date d'avant l'époque où l'on transmit aux kiths (par éducation ou par ingénierie génétique) leur docilité aveugle, leur force ursine et leur férocité. On a du mal à considérer les kiths comme des êtres soumis, mais on leur a pourtant inculqué une obéissance absolue à leurs maîtres pendant des millénaires. Plus intelligents que les sous-kiths, les seigneurs kiths tiennent lieu de dirigeants aux Sans-maison, par la force des choses. Eux-mêmes se montrent plus malléables que la plupart des humanoïdes et se réuniraient sous la direction d'un grand chef s'il faisait ses preuves à leurs yeux.

Ni les Maîtres des orms ni les Bas-Maîtres ne daignent exploiter les Sans-maison, qui évitent ces deux groupes autant que possible. Le Flux vert semble ignorer leur présence. On ignore s'il agit de la sorte parce que les seigneurs kiths et les sous-kiths sont psychiquement « invisibles » pour lui, s'il ne les trouve pas dignes de son attention, ou s'il joue un jeu plus subtil encore (dont il n'a pas révélé la nature jusqu'ici) avec les Sans-maison.

On trouve les Sans-maison dans des tunnels et des cavernes. Ils vivent dans des camps de fortune, consomment ce qu'ils arrivent à trouver sur place puis déménagent. Les groupes centraux se composent de 1d7 seigneurs kiths, de 1d5 champions sous-kiths et de 4d24 sous-kiths. Chacun compte 2d7 groupes d'éclaireurs comprenant un champion sous-kith et 2d16 sous-kiths.

Seigneur kith : Init +2 (jamais pris par surprise) ; Att lance +1 corps à corps (1 d 8-1) ou morsure +0 corps à corps (1d3 + absorption de sang) ou rafale psionique ; CA 12 (14) ; DV 3d6 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : sens psychiques, télépathie, masque psychique, rafale psionique, bouclier télékinétique, absorption de sang ; JS Vig +0, Réf +3, Vol +6 ; AL N.

Tous les descendants souterrains des kiths possèdent de puissants pouvoirs psychiques. Ceux-ci permettent aux seigneurs kiths de dissimuler leur véritable apparence (aucun jet de sauvegarde possible), de frapper l'ennemi grâce à des rafales d'énergie psionique (portée 30 m, 1d8 points de dégâts, jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour réduire les dégâts de moitié, cible étourdie pendant 1 round si elle rate le jet de 5 points ou plus) et de se protéger grâce à un bouclier télékinétique fragile (+2 à la CA). Chaque seigneur kith dispose de ces pouvoirs mais ne peut en utiliser que deux à la fois. Par conséquent, lorsque les seigneurs kiths sont contraints de recourir à un conflit direct, leur masque tombe et révèle leur véritable apparence.

En plus des pouvoirs psychiques susmentionnés, les seigneurs kiths possèdent des sens psioniques qui leur permettent de « voir » à une distance de 36 m (et de détecter les êtres invisibles ou qui se cachent) ainsi que d'entendre les pensées superficielles de toute créature dans un rayon de 30 m (ce qui les rend presque impossibles à prendre par surprise). Ils peuvent communiquer télépathiquement sans se soucier des barrières linguistiques à une portée de 18 m.

Les seigneurs kiths ressemblent à des humains pâles d'une beauté éthérée, aux grands yeux violets et aux longs cheveux souples. Mais une fois privés de leurs masques psychiques, on découvre que ce sont eux que les longues générations passées sous terre ont le plus affecté : ce sont des créatures vermiformes, totalement glabres, dont la pâleur confine à la transparence. Leur tête se limite à un crâne couvert d'une mince couche de peau, dont les orbites noires et vides fixent le vide sans rien y voir. Leur bouche en forme de ventouse leur permet de s'alimenter en pompant le sang des créatures vivantes. Un seigneur kith qui réussit une attaque de morsure absorbe 1d5 points de vie en buvant le sang à chaque round, jusqu'à ce que sa victime trépasse ou que lui-même soit tué ou délogé (test de Force DD 14 ou Haut fait d'armes).

Sous-kith : Init +0 ; Att lance +2 corps à corps (1d8) ou morsure +1 corps à corps (1d4) ; CA 10 ; DV 1d6 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : sens psychiques, ouïe exceptionnelle, réserve psychique ; JS Vig +1, Réf +3, Vol +0 ; AL N.

Champion sous-kith : Init +2 ; Att lance +4 corps à corps (1d8+1) ou morsure +2 corps à corps (1d4+1) ; CA 12 ; DV 2d6 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : sens psychiques, ouïe exceptionnelle, réserve psychique ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +1 ; AL N.

Les sous-kiths sont bien plus nombreux et moins dégénérés que les seigneurs. Leur apparence se situe entre celle des kiths ursins et des véritables humains, mais ils arborent une peau blême et glabre. Leurs yeux globuleux sont aveugles, et leur peau moite et fine présente une couleur rosâtre, très pâle. Ils ont les dents pointues des carnivores et s'expriment d'une voix sifflante.

Les sous-kiths « voient » psychiquement à une portée de 9 m et disposent d'une excellente ouïe qui leur permet de localiser jusqu'aux créatures les plus discrètes à une portée de 30 m. Un voleur ou un halfelin qui s'efforce de se déplacer silencieusement ou de se faufiler derrière un sous-kith voit le DD de sa tentative augmenter de 5.

En outre, chaque sous-kith peut dépenser différemment sa réserve psychique chaque jour. Tirez 1d5 sur la table suivante.

1d5	Effet
1	Explosion télékinétique. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 m (amis ou ennemis) subissent 1d5 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde).
2	Pyrokinésie. Un adversaire choisi par le Juge prend feu, subissant 1d3 points de dégâts au premier round puis 1d6 dégâts à chaque round jusqu'à ce que les flammes soient éteintes (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10).
3	Fouet psychique. Un adversaire situé dans un rayon de 9 m subit 1d6 points de dégâts ainsi que 1d3 points de dégâts d'Intelligence. Un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 réussi annule les dégâts d'Intelligence et aussi les dégâts ordinaires si le résultat est supérieur ou égal à 15.
4	Bulle télékinétique. Une bulle de force télékinétique protège le sous-kith de tous les dégâts physiques pendant 1d3 rounds. Pendant ce temps, il ne peut pas effectuer d'attaque physique mais reste capable de se déplacer normalement. Il a 1 chance sur 7 que la bulle éclate en produisant une explosion télékinétique (cf. plus haut) à la fin de cette durée.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

5 Téléportation locale. Le sous-kith « s'éclipse » et se retrouve autre part dans un rayon de 9 m (position à tirer au hasard ou au choix du Juge). Toutes les attaques portées contre lui durant ce round subissent un malus de -4, et tous les jets de sauvegarde qu'il effectue bénéficient d'un bonus de +4, ses adversaires devant s'ajuster à sa nouvelle position. Le sous-kith a 1 chance sur 3 de bénéficier d'une attaque gratuite avec 1d16 s'il arrive près d'un ennemi.

Quand un sous-kith se fait tuer sans avoir utilisé sa réserve psychique, le contrecoup psionique force son assassin à (1d3) : (1) réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 5 pour éviter d'être étourdi pendant 1d3 rounds (2) réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 7 pour éviter de tomber à terre, ou (3) réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 9 pour éviter d'être transporté avec la dépouille à 1d3 x 3 m dans une direction au hasard. Le Juge peut se servir du schéma de déplacement aléatoire (page 16) pour déterminer la direction. Les PJ peuvent être téléportés à un endroit dangereux, mais pas dans de la pierre solide (par exemple).

La maison des Sans-maison

Bien qu'ils n'aient pas de camps permanents, les seigneurs kiths Sans-maison affirment qu'une maison des Sans-maison secrète existe quelque part dans le sous-plateau. C'est le paradis des sous-kiths : un lieu où leur existence prend un sens et où leurs Hauts-Maîtres perdus attendent leur retour. Retrouver la maison des Sans-maison constitue la principale mission de tous les sous-kiths qui se fraient un chemin parmi les cavernes du sous-plateau.

Que la maison des Sans-maison existe ou non, des PJ astucieux peuvent s'en servir pour manipuler les sous-kiths.

Les maîtres des orms

Les Maîtres des orms appartiennent à une ancienne race du sous-plateau. Malgré leur longévité, peu d'habitants de la surface de la Planète Pourpre sont au courant de leur existence. Leurs origines sont mystérieuses : nul ne saurait dire s'il s'agit d'autochtones de la planète ou d'étrangers à ce monde qui s'y seraient installés des millions d'années auparavant. Les informations dont on dispose se basent sur une poignée de récits rapportés par des survivants à demi fous. Ceux-ci attribuent de grands pouvoirs mentaux aux Maîtres des orms, qui seraient capables de commander aux orms funestes, de provoquer l'explosion de la tête des envahisseurs et de désactiver des reliques par la pensée. D'autres rapports évoquent la malveillante curiosité de cette race qui infligerait d'interminables tortures expérimentales à des prisonniers dont elle prolongerait la vie à cet effet.

La race tire son nom du pouvoir qui lui permet de manipuler psychiquement les orms funestes depuis les profondeurs du sous-plateau.

Un Maître des orms partage un lien mental avec un orm spécifique, un peu comme un magicien avec son familier. Il peut voir ce que voit la créature et ressentir ce qu'elle ressent sans aucune restriction. Tous deux communiquent télépathiquement à une distance illimitée et savent toujours où l'autre se trouve. L'orm obéit aux ordres de son Maître avec une loyauté absolue. Compte tenu de la taille énorme de ces monstres et de leur nature destructrice, les Maîtres les convoquent rarement dans leur antre. Toutefois, la mort de l'un d'entre eux peut appeler la bête qui lui est liée, quelle que soit la position du Maître (cf. plus bas).

Dévotion envers le Flux vert

Les Maîtres des orms vivent depuis si longtemps avec le Flux vert que la plupart s'imaginent que c'est de lui qu'ils tirent leurs vastes pouvoirs psychiques. Par conséquent, ils lui manifestent une véritable dévotion. En fait, leurs dogmes religieux définissent une relation triangulaire entre eux, les orms et le Flux. Même si aucun étranger ne connaît ces principes en détail, quelques individus chanceux ont assisté aux manifestations concrètes de ce culte : le rituel de consommation quotidienne du Flux, les orms qui régurgitent du jade que les Maîtres submergent dans le Flux, les Maîtres regardant le Flux vert remonter les tunnels des orms jusqu'à la surface, ou un ancien Maître effectuant un pèlerinage au terme duquel il invoque un orm funeste qui le dévore.

Ces observations suscitent bien des questions. Quel est le lien réel entre Maîtres des orms, orms et Flux vert ? Les Maîtres des orms poussent-ils les créatures à rechercher et avaler les pierres de jade, et si oui, pourquoi ? Qu'est-ce qui relie les cristaux de jade et le Flux ? Les tunnels des orms présentent-ils une utilité spécifique pour le Flux ? Bien sûr, les Maîtres des orms ont leurs propres théories, mais seule une poignée d'habitants de la surface ont survécu après en avoir eu connaissance.

Rencontrer les maîtres des orms

Maître des orms : Init +3 (jamais pris par surprise) ; Att lapidation psychique +6 distance (1d8+3, portée 30 m) ou morsure +4 corps à corps (1d6+1) ou pouvoir psychique (spécial) ; CA 17 ; DV 6d8+3 ; Mvt (vol) 12 m ; Act 2d20 ; AS : vigilance psychique qui empêche d'être surpris, -1d au toucher et dégâts réduits de moitié pour les armes de métal, pouvoirs psychiques cumulatifs, invocation posthume ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +7 ; AL N.

Une éternité de coexistence dans l'obscurité avec le Flux vert a radicalement altéré les Maîtres des orms : ils n'ont plus rien à voir avec leur forme d'origine, aujourd'hui oubliée. Tandis que les pouvoirs psychiques et mentaux des Maîtres se développaient, leurs capacités physiques, elles, diminuaient. Leur tête démesurée et chauve est dépourvue d'yeux, d'oreilles et de nez. Leur bouche consiste en un ensemble de crocs et de molaires à l'intérieur d'une mâchoire flexible, pourvue de plusieurs articulations pour mordre et mâcher les plus grandes proies. Une langue fourchue comme celle des serpents leur permet de humer et de sentir les goûts, tandis qu'un ensemble de pouvoirs psychiques et d'écholocation les aide à « voir » et à « entendre ». Le torse blanchâtre d'un Maître enfle et se contracte fréquemment, diverses portions se dilatant de leur propre volonté. Les Maîtres ont des bras et des jambes chétifs, dépourvus de doigts et d'orteils, mais cet aspect ne les handicape pas, car ils peuvent léviter et déplacer psychiquement leur corps en suspension dans l'air, ainsi que manipuler des objets par télékinésie. Les Maîtres des orms n'ont pas de genre et se reproduisent de façon asexuée.

Les Maîtres des orms n'ayant nul besoin d'éclairage, leurs antres du sous-plateau restent entièrement plongés dans l'obscurité. La plupart demeurent très près des sources du Flux, s'éloignant rarement à plus d'un jour de trajet de ses berges. Bien que pourvus d'une conscience individuelle, ils partagent par télépathie un esprit de ruche limité.

Surtout, ils deviennent plus puissants en fonction de la taille du groupe auquel ils appartiennent, chacun de ses membres accédant à des pouvoirs supplémentaires.

Capables de détecter les pensées à très longue portée, les Maîtres des orms sont impossibles à surprendre. Chacun peut dépenser un de ses deux dés d'action du round pour utiliser un pouvoir psychique de la table des pouvoirs cumulatifs des Maîtres des orms. Tous les orms disposent du pouvoir Bouillonnement cérébral avancé, mais une fois en groupe, tous les maîtres en gagnent d'autres en fonction de leur effectif. Par exemple, au sein d'un groupe de 3 Maîtres des orms, chacun dispose de Bouillonnement cérébral avancé, de Position illusoire et de Champ antirelique amélioré. Les Maîtres sont également doués pour manipuler les métaux par la pensée : tout PJ qui emploie des armes métalliques contre eux subit un malus de -1d au jet d'attaque et n'inflige que la moitié de ses dégâts. Quand le dernier Maître du groupe meurt, ses dernières énergies invoquent un orm funeste sur place : au round qui suit sa mort, la créature surgit d'un point des environs et attaque.

Pouvoirs cumulatifs des maîtres des orms

# Maître(s)	Effet
1	Bouillonnement cérébral avancé : le Maître des orms utilise un dé d'action pour se concentrer sur l'esprit d'un PJ (portée 18 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter 1d8 points de dégâts). S'il dépense un dé d'action lors d'un 2e round consécutif, le PJ subit davantage de dégâts (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter de subir 1d8 points de dégâts et d'être paralysé). Dépenser un dé d'action au 3e round consécutif peut même tuer le PJ (jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou sa tête explose). L'effet s'interrompt dès que le PJ réussit un jet de sauvegarde de Volonté ou si le Maître des orms subit des dégâts pendant l'effet et rate un jet de sauvegarde de Volonté DD 11. Utilisable 2 fois par jour
2	Position illusoire : le Maître des orms utilise 1 dé d'action pour infecter l'esprit du PJ (portée 18 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 17). Pendant 1d6 rounds, le PJ se méprend sur la position du maître, qui bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre lui. Utilisable 3 fois par jour.
3	Champ antirelique amélioré : le Maître des orms utilise 1 dé d'action pour empêcher une relique technologique située dans un rayon de 60 m de fonctionner pendant un maximum de 1d6 rounds. Utilisable 4 fois par jour.
4	Marionnettiste : le Maître des orms peut posséder en partie le corps d'un PJ pendant 1d6 rounds. Il voit, entend et flaire la même chose que sa «marionnette». La victime se comporte comme sous l'effet d'un sort de *charme-personne* avec un résultat de 15 au test d'incantation (portée 60 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 15). Utilisable 2 fois par jour.
5+	Cri muet du Flux : le Maître des orms peut projeter avec sa bouche un rayon vert qui paralyse l'adversaire (portée 9 m, jet de sauvegarde de Volonté DD 12, paralysie pendant 1d6 rounds). Utilisable 3 fois par jour.

Les Bas-Maîtres

Les Hauts-Maîtres qui règnent sur les contrées baignées par les rayons du soleil délétère ont des homologues sous la surface de la Planète Pourpre : les Bas-Maîtres, qui servent la puissance connue sous le nom de Flux vert.

Les Bas-Maîtres entretiennent une croyance selon laquelle, au bout de millions d'années, le Flux vert recrée la géographie de la Planète Pourpre en la peuplant de formes cristallines douées de conscience. Ensuite, à mesure que l'influence du soleil délétère s'accroît et que celle du Flux vert décline, le soleil réduit ces formes parfaites en poussière. De la poussière émerge des formes organiques imparfaites qui naissent, vivent, meurent et se décomposent, donnant naissance à des êtres encore plus imparfaits, toujours changeants, et se dégradant peu à peu pour se transformer en vase originelle avant de disparaître tout à fait. Les Bas-Maîtres pensent que ce cycle infini de chaos et d'ordre, d'entropie et de perfection, est arrivé à son terme et que le Flux vert s'apprête à recréer entièrement la Planète Pourpre.

Ils se figurent qu'ils font partie de son plan et incarnent une étape vers la perfection formelle et intellectuelle qui représente l'apogée du cycle.

Il y a bien longtemps, quand l'influence du Flux vert se mit à décroître tandis que celle du soleil augmentait, certains habitants de la Planète Pourpre cherchèrent à échapper à ses effets dégradants en se réfugiant dans les cavités sous le Grand Plateau (cf. Géographie pratique du sous-plateau, page 121).

Ce qu'ils découvrirent là représentait une aussi grave menace pour eux que ce qui était arrivé aux Hauts-Maîtres et aux kiths. Alors que l'influence du soleil tend vers la diminution et l'appauvrissement, la régression et la dégradation, la passion et le mouvement, celle du Flux vert vise l'ordre et le sens, l'expansion et l'amélioration, l'intellect et la perfection. Le cycle de vie des Bas-Maîtres témoigne de ce contraste.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Cycle de vie des Bas-Maîtres

Les Bas-Maîtres des tréfonds de la planète sont les créatures et les serviteurs du Flux vert. Ils peuvent manier n'importe quelle arme comme des combattants vigoureux et compétents. Ils n'utilisent pas de magie. Grâce au pouvoir conféré par le Flux, ils deviennent ses agents dans le monde d'en dessous, gérant les chambres où naissent les enfants-fragments, vivant dans la ville basse à la lumière du bas-soleil.

Là, ils deviennent des êtres artificiels cristallins sous l'influence inexorable du Flux vert et fusionnent un temps avec son intellect inhumain.

Il existe quatre jalons dans le cycle des Bas-Maîtres : la naissance, le mûrissement, la perfection et l'ascension.

Naissance

Chacun des individus qui se réfugièrent sous la surface fut évalué par le Flux vert, qui pesa soigneusement le pour et le contre, estima précisément leur valeur. Au bout du compte, seul un petit nombre d'entre eux convenaient à son objectif grandiose. C'est d'eux que viennent tous ceux qui sont nés depuis.

Les Bas-Maîtres naissent dans des chambres de reproduction (la Crèche de cristal), clonés à partir des matériaux choisis par le Flux vert. Le processus de développement de ces êtres prend des années et non des mois.

Pendant ce temps, ils grandissent et adoptent leur forme adulte, afin que chacun naisse intact, parfait et complètement endoctriné. Ceux qui présentent des défauts à un stade du développement retournent aux cuves afin de reprendre le cycle depuis le début.

Mûrissement

Ceux qui « éclosent » dans les chambres de reproduction sont des humanoïdes à la peau verte, intelligents et talentueux, dotés d'une physiologie humaine à tous égards. Immunisés contre toutes les maladies, ils vivent au moins un siècle, voire jusqu'à deux, avant de devenir Parfaits. Pendant cette période, ils mènent des vies bien remplies, industrieuses et contemplatives, s'intégrant davantage encore au Flux vert. Pendant ce temps, la communion avec le Flux corrige leurs pensées, et la consommation de sa substance même perfectionne leur corps.

Les Bas-Maîtres ne sont pas affectés par le Flux vert comme les PJ : ce sont ses instruments, en symbiose avec lui.

À la fin du mûrissement, chaque Bas-Maître atteint son apogée et se débarrasse de sa chair mortelle pour révéler un être de cristal, une pierre de jade vivante en contact total avec le Flux vert, une partie de sa conscience. Un tel maître mûr reste capable de se déplacer et de parler, mais les créatures organiques qui l'entourent lui paraissent de plus en plus insignifiantes.

Ces êtres éphémères ne sont pas vraiment en harmonie avec le Flux vert. Cette période du cycle de vie d'un Bas-Maître se mesure en millénaires, au terme desquels il atteint la Perfection, sous forme d'éclat de cristal formé par les souvenirs du Flux et placé parmi ses semblables au sein de la Matrice cristalline.

Perfection

Le sort de chaque cristal vivant consiste à accéder à un état de perfection, après quoi, dépourvu de toute autonomie, il s'abandonne entièrement au Flux vert. Il cesse de bouger et n'a plus de métabolisme à proprement parler : c'est désormais un être de géométrie équilibrée, un souvenir dans les archives du Flux. Chaque fois qu'un maître mûr devient Parfait, on dépose son corps dans la Matrice cristalline, un labyrinthe de cavernes contenant tous ses semblables. C'est à la fois une crypte et une bibliothèque, la somme de toutes les pensées du Flux vert, qui lui sert de mémoire. Cela dit, même les souvenirs ne sont pas éternels. Le Flux vert expulse peu à peu la Matrice du sous-plateau par une sorte de mécanisme péristaltique, poussant les cristaux jusqu'aux strates inférieures de la Fosse de la mère orm (zone D page 35).

Ascension

Les Parfaits montent lentement mais sûrement jusqu'à la surface du plateau, où ils émergent dans la Fosse de la mère orm, Vatya-Ibdid. Au terme de l'extrusion, les plus anciens d'entre eux se détachent de la matrice morceau par morceau pour donner des pierres de jade de tailles diverses. Une fois à l'air libre, elles s'imprègnent peu à peu du pouvoir du soleil délétère et sont parfois ingérées par les orms funestes. Ainsi, les souvenirs du passé du Flux vert se fracturent constamment et montent vers la surface ; ils doivent être renouvelés en permanence par le processus de naissance, de mûrissement et de perfection de ses rejetons.

Bas-Maître juvénile : Init +3 ; Att poing +2 corps à corps (1d3+1) ou arme +2 corps à corps ou distance ; CA 13 ; DV 4d6 ; Mvt 10,5 m ; Act 2d20 ; AS : *châtiment arcanique* : quand un sort est lancé dans un rayon de 6 m autour du nouveau-né, l'incantateur subit 1 point de brûlesort à l'un de ses attributs physiques ; JS Vig +2, Réf +2, Vol +2 ; AL L.

Bas-Maître adulte : Init +2 ; Att poing +3 corps à corps (1d5+1) ou arme +2 corps à corps ou distance ; CA 15 ; DV 4d8 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; AS : *arc occulte* : tout effet de sort provoque des arcs de foudre verte infligeant 1d4 points de dégâts par niveau d'incantateur à tous les ennemis dans un rayon de 3 m ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +3 ; AL L.

Bas-Maître mûr : Init +1 ; Att poing +4 corps à corps (1d6+1) ou arme +2 corps à corps ou distance ; CA 18 ; DV 4d10 ; Mvt 7,5 m ; Act 2d20 ; AS : *retour de sort* : tout effet de sort est renvoyé à son incantateur, avec un jet de sauvegarde de Volonté ou de Vigueur approprié permettant de l'éviter ou de ne subir que la moitié des dégâts ; JS Vig +3, Réf +0, Vol +4 ; AL L.

Rencontre avec les Bas-Maîtres

Si les PJ croisent les Bas-Maîtres sous une ou plusieurs de leurs formes successives, la rencontre se produira sans doute dans la Crèche de cristal ou la ville basse, où a lieu le mûrissement. Ils trouveront là une société bien ordonnée, aux comportements régis par des lois strictes, aux coutumes délicates, où l'on vient à bout des tâches concrètes au moyen de procédures complexes. Ceux qui viennent de naître ressemblent davantage à des humains. Au fil du mûrissement, les Bas-Maîtres renoncent à la passion au profit de l'intellect, et substituent la planification réfléchie aux élans impulsifs. Ils deviennent dépassionnés, détachés des affaires matérielles à mesure qu'ils approchent la Perfection.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

ÉVASION DE LA PLANÈTE POURPRE

«Exilés dans le cosmos, encerclés par des hordes d'hommes-bêtes hurlants et conduits de force dans des arènes de gladiateurs, la mort guette les PJ en retenant son souffle.»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

ÉVASION DE LA PLANÈTE POURPRE

Une aventure de niveau 0

Par Harley Stroh • Responsable éditorial : Rev. Dak J. Ultimak • Illustration de couverture et cartes : Doug Kovacs
Illustrations intérieures : Michael Wilson • Direction artistique et maquette : Joseph Goodman • Testeurs : Marc Bruner, John Dawson, Norman J. Harman Jr., Ginger Hogard, Tony Hogard, Andrew Trent
Pour Akileos • Traduction : Sandy « Éclaboussure de lumière brise-ciel » Julien • Mise en page : Laura Lebouc
Relecture : Guillaume Meisterman/Emmanuel Bouteille • Correction : Studio Zibeline

INTRODUCTION

La Planète Pourpre réserve maints périls aux héros et canailles de tout poil, mais surtout aux PJ de niveau 0 propulsés à l'autre bout du cosmos, entourés d'hommes-bêtes qui vocifèrent et traînés dans l'arène ! Leur vie ne tient qu'à un fil. Leur seul espoir d'en réchapper consiste non pas à foncer dans le tas face à une horde d'adversaires, mais à braver l'inconnu et à s'enfoncer dans les entrailles obscures de la Planète Pourpre.

CONTEXTE

Tandis que la culture kith s'effondrait sous le poids de la guerre totale, ce peuple se tourna vers des divertissements de plus en plus sanguinaires. Et de toutes les arènes meurtrières créées dans le but de distraire les foules, nulle n'était plus grandiose que l'arène-labyrinthe de Rh'ick-Uol. Le célèbre créateur et génie universel la mit en place dans deux buts : tout d'abord, accueillir des combats aussi sanguinaires que spectaculaires, capables de rassembler les maisons qui se faisaient la guerre.

Mais il s'agissait aussi de dissimuler des laboratoires où l'alchimiste pourrait se livrer à des expériences sur de malheureuses victimes afin de transmuter la chair vivante pour lui donner des formes impies. Les combats de gladiateurs fournissaient un flux constant de corps vivants ou morts pour l'œuvre abjecte de Rh'ick-Uol.

Les kiths d'aujourd'hui ne se rappellent pratiquement pas cette époque, même s'ils en conservent les marques sous une strate de crainte superstitieuse. Une fois par décennie, les lunes de la planète se réunissent pour occulter le soleil délétère, et des foules de toutes les maisons se rassemblent dans l'arène-labyrinthe en apportant des offrandes : monstres capturés, criminels et martyrs. Elles suspendent les affrontements juste assez longtemps pour fêter le massacre de milliers de victimes. Ensuite, on empile les cadavres sur de grands feux de joie, on les embroche et on les écorche pour fabriquer de nouvelles bannières.

Tant que dure l'éclipse, la tuerie rituelle se poursuit. Mais dès que le soleil échappe aux lunes, les kiths reprennent leur guerre sans fin.

Cette aventure ne présente que la strate supérieure des ruines et le premier niveau de l'arène-labyrinthe. Les niveaux inférieurs et les créations maudites de chair et de métal que l'on doit au Créateur sont laissés aux bons soins du Juge.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure débute lorsque les PJ se réveillent enchaînés sur la Planète Pourpre. Toutes leurs armes et armures ont disparu, mais ils conservent le reste de leur équipement (soumis toutefois à l'approbation du Juge). Leurs geôliers kiths offrent aux PJ de s'entretuer pour obtenir une seule clef fragile, mais d'autres solutions existent pour ceux qui sauront garder la tête froide.

Une fois libres, les PJ peuvent explorer le petit complexe, qui les conduit à l'arène. Là, de grands monstres, des martyrs kiths et des criminels s'affrontent pour le plaisir d'une foule de spectateurs kiths.

Le chaos de la mêlée générale représente une terrible menace pour les PJ, qui n'ont pas grand-chose à en espérer. Ils ont le choix : participer au tournoi de gladiateurs ou chercher d'autres moyens de s'échapper parmi les souterrains.

Avec un peu de détermination (ou de chance), les PJ localisent un des ascenseurs, une des glissières ou une des fosses donnant sur le niveau inférieur oublié du labyrinthe. Mais la Maur, la mère des monstres, rôde ici dans le noir. Elle traque le groupe, cherchant à capturer les PJ pour apaiser son insatiable faim.

Si les PJ parviennent à vaincre (ou à retarder) la Maur, ils ont la chance de découvrir l'épave d'un drakkar ythothien ainsi que son navigateur dément, Tio-Lizix. Avec ou sans son aide, les PJ peuvent se servir du navire pour s'échapper de la planète. Sinon, ils ont la possibilité de se frayer un chemin hors des souterrains par une voie aérienne donnant sur l'antre de l'ignoble Maur.

L'aventure comprend des découvertes qui figurent dans la glossographie d'Ythoth, mais ces documents ne sont pas indispensables pour jouer l'aventure. (*Note de l'éditeur : les éléments de la glossographie commencent en page 225.*)

ACCROCHES D'AVENTURE

Les accroches de l'aventure devraient être adaptées aux origines des PJ, mais elles sont assez arbitraires quoi qu'il advienne. Avant le début, les PJ vivaient une existence tout à fait ordinaire. C'est leur apparition sur la Planète Pourpre qui déclenche leur nouvelle carrière : ils doivent devenir des aventuriers pour survivre. Les cadavres de ceux qui échoueront à s'élever au-dessus de leurs humbles origines pourriront sous le soleil délétère.

- Si le groupe se compose exclusivement de kiths, les PJ sont des rebelles religieux ou militaires qui refusent de se soumettre à la volonté des Hauts-Maîtres. Condamnés à mort, ils sont traînés dans l'arène-labyrinthe et mis aux fers dans ses sous-sols.
- Des personnages issus d'une campagne de *Dungeon Crawl Classics* ordinaire peuvent se retrouver au milieu d'un duel de magiciens, maudits par un sectateur vengeur ou victimes du regard d'un dieu errant.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

- Finalement, si les PJ viennent de notre monde (cf. annexe I), leur téléportation résulte sans doute d'un simple accident : quelqu'un a mis du papier d'aluminium au micro-ondes, décidé d'essayer cette curieuse attraction appelée OSR dans un parc étrange, apporté une planche ouija ou un paquet de tarot divinatoire lors d'une partie pour invoquer le diable, ou renversé du jus d'orange sur votre exemplaire vintage du Guide du Maître d'AD&D 1ère édition.

Le moyen de transport des PJ n'a pas d'importance et peut venir de n'importe quel dessin animé de science-fiction des années 80. Quelle qu'en soit la raison, un portail béant s'ouvre et aspire les PJ pour les recracher sur la Planète Pourpre.

PRÉSENTATION DES NOUVEAUX PJ

Si tous les PJ d'un joueur trépassent, le Juge est encouragé à redistribuer les PJ qui ont survécu, à condition que tous les joueurs soient d'accord. S'ils refusent de se séparer de leurs précieux PJ niveau 0, le Juge peut utiliser les rencontres aléatoires de l'arène en zone 1-4 pour présenter des kiths et d'autres races de PJ afin d'étoffer les rangs du groupe. Cherchant désespérément à s'échapper ou victimes d'une des nombreuses fosses, ces nouveaux PJ peuvent apparaître à peu près n'importe où dans l'aventure.

En outre, le Navigateur Fou que l'on trouve en zone 2-5 constitue un fascinant personnage supplémentaire s'il est interprété par le joueur adéquat. De bonnes compétences d'interprétation et une adhésion farouche à la loi de Wheaton (« ne soyez pas un connard ») sont essentielles quand on joue le Navigateur Fou.

Table de rencontres

Zone	Type	Rencontre
Départ	E	Énigme de la clef
1-1	E/C	Grille, rencontres dans l'arène
1-2	P	Effondrement
1-3	E/C	Énigme des leviers, kith en fuite
1-4	C	Beaucoup de choses ! (cf. description)
Niveau 2	C	La Maur
2-2a	C	La Maur
2-3	P	Piège de sable
2-4	E	Drakkar ythothien
2-5	E/C	Tio-Lizix, le Navigateur Fou

DÉPART DES JOUEURS

L'aventure commence lorsque les PJ se réveillent dans la fosse aux gladiateurs sous l'arène-labyrinthe. On les a dépouillés de toutes leurs armes et armures.

Note pour le Juge : La rencontre qui ouvre ce scénario est une énigme lors de laquelle les joueurs ont de grandes chances de commettre des erreurs. Prenez bien soin de leur communiquer clairement les détails essentiels.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit : *Vous vous réveillez dans le noir. De lourds objets métalliques vous enserrent la tête, les poignets et les chevilles. L'odeur du métal rouillé et de la sueur froide vous agresse les narines. Des bruits de violence, cris de douleur mêlés des hurlements d'un public bestial, vous parviennent d'en haut.*

Une porte s'ouvre, et quelqu'un jette un bâton enflammé au milieu de votre cellule. La torche crépite et crache sur le sol sablonneux, éclairant une mince clef noire suspendue au centre de la salle, ainsi que des dizaines d'armes déposées à vos pieds sur le sol.

Les rugissements de la foule gagnent en intensité.

La cellule mesure 6 m de long et 3 m de haut, et se compose d'énormes blocs de pierre. Du sable en couvre le sol : les personnages qui le fouillent découvrent les ossements secs et friables de ses anciens occupants (tous des kiths) mais aucun objet de valeur. La porte (désormais ouverte) représente la seule issue.

À la lumière de la torche, les personnages peuvent commencer à examiner ce qui les entoure :

- Tous portent des chaînes, des menottes et des casques de fer. Une chaîne maîtresse traverse toutes les menottes et les relie au mur. Elle présente assez de mou pour qu'un seul PJ atteigne le centre de la cellule (à environ 2,10 m) mais pas davantage.

- Une clef noire unique pend à un cordon au centre de la salle. Sculptée en obsidienne, elle semble très fragile (pour le Juge et lui seul : la clef correspond à tous les verrous de la salle, qu'il s'agisse des menottes, des fers, des casques ou de la chaîne maîtresse, mais chaque fois qu'un personnage s'en sert, il doit faire un test et obtenir moins que sa Chance : s'il échoue, la clef se brise après avoir ouvert le verrou).

- Les « armes » sont des accessoires en bois pourri, peint pour ressembler à du métal. On trouve là toutes sortes d'épées, des haches de guerre, des masses d'armes, des morningstars et autres. Quel que soit son type, chaque arme n'inflige que 1d4 points de dégâts et se brise en cas de maladresse ou de coup critique. La torche allumée peut aussi servir de gourdin, infligeant 1d3 points de dégâts de feu supplémentaires, mais elle présente 10 % de chances (non cumulatives) de s'éteindre à chaque attaque réussie.

Présentez l'aide de jeu A aux joueurs pour leur donner une meilleure idée du dilemme dans lequel ils se trouvent.

Les kiths espèrent que les PJ s'entretuent pour la clef (et lors de certains tests du scénario, ces espoirs se sont confirmés !). Toutefois, si les personnages gardent leur sang-froid, ils trouveront certainement des solutions qui ne nécessitent pas de massacrer tous leurs amis. Certaines des plus ordinaires figurent ci-dessous, mais les joueurs se montreront certainement plus créatifs encore.

- **Déverrouiller la chaîne maîtresse à l'aide de la clef noire** : Il suffit de déverrouiller une extrémité de la chaîne pour l'extraire ensuite de toutes les menottes et libérer tous les PJ du mur.

- **Déverrouiller chaque menotte à l'aide de la clef noire :** Les PJ peuvent y parvenir avec beaucoup de chance. Comme indiqué plus haut, chaque fois qu'un PJ se sert de la clef, il doit obtenir un résultat inférieur à sa Chance. En cas d'échec, elle se brise.

- **Crocheter les serrures** : Les serrures ne sont pas difficiles à crocheter (test de Crocheter les serrures DD 12) à condition de disposer de la formation et des outils nécessaires. Des PJ

de niveau 0 qui ont la chance d'avoir des outils de crochetage peuvent s'y essayer, mais ils doivent obtenir mieux que le DD avec 1d10 + modificateur d'Agilité. Ils peuvent essayer autant de fois qu'ils le souhaitent. Toutefois, sur un résultat de 5 ou moins, le PJ force trop et brise son outil.

- **Arracher les fixations** : Les PJ peuvent arracher du mur la fixation de la chaîne maîtresse au prix d'un test de Force DD 25 (ce qui permet à tout le monde de la faire glisser hors des menottes pour se libérer). Jusqu'à 4 PJ (ceux situés du même côté sur la chaîne) peuvent participer. Demandez à l'un d'entre eux d'effectuer le test de Force. Tous ceux qui souhaitent l'aider et réussissent un test de Force DD 10 peuvent ajouter +2 au total. Le Juge doit noter l'endroit où se trouvent les autres PJ : les personnages situés sur la chaîne mais non adjacents au mur sont projetés contre ce dernier et subissent 1d3 points de dégâts.

- **Tirer tous ensemble** : Les PJ peuvent tenter de rompre un maillon de la chaîne en tirant des deux côtés (ou d'une autre manière de ce genre). Procédez comme pour **Arracher les fixations**, ci-dessus, mais avec un DD de 27.

Une fois les PJ libres, leurs chaînes peuvent servir d'armes, soit comme garrot (cf. livre de base de DCC JDR), soit comme fouet de métal (infligeant 1d4 points de dégâts par coup). La porte en bois, si on l'arrache à ses charnières de cuir (test de Force DD 20), peut servir de grand bouclier improvisé (+2 à la CA, -4 aux tests, 10 % de chances cumulatives d'être détruite par bataille).

NIVEAU 1 : ARÈNE-LABYRINTHE DE RH'ICK-UOL

D'énormes blocs de pierre grossièrement taillés, issus des Sommets des Ancêtres, forment les murs et les plafonds du dédale. Le sol est lui aussi en pierre, mais couvert d'une couche de sable d'une dizaine de centimètres. La maçonnerie laisse à désirer : des brèches entre les pierres, larges comme le doigt, laissent couler du sable des plafonds et des murs.

Les personnages qui fouillent le sable trouvent des morceaux d'os et de bois brisés. Aucun n'est assez robuste ou imposant pour servir d'arme, ce qui ne devrait pas les empêcher d'imaginer des usages plus créatifs.

Il n'y a ici aucun éclairage, sauf mention contraire. L'air est frais et sec. Le rugissement de la foule de kiths, d'abord étouffé, enfle et devient plus clairement audible à mesure que les PJ s'approchent de l'arène (zone 1-4). À l'intérieur de cette dernière, le vacarme est presque assourdissant.

Zone 1-1 – Grille cruorem : *Le tunnel débouche sur une petite salle à trois issues : des escaliers droit devant, et d'étroits couloirs à droite et à gauche. Le sol présente une légère pente descendant vers une grille au centre de la salle. L'air ici est plus frais, avec de vagues relents d'eau stagnante.*

Cette salle et sa grille servaient autrefois à évacuer le sang qui provenait de l'arène. À présent, elle représente pour les PJ un moyen de s'enfuir.

Il n'est pas bien difficile de la soulever et de l'écarter pour révéler un conduit vertical de 9 m qui descend dans une citerne (zone 2-2). La descente sur ses parois, aussi grossières soient-elles, reste périlleuse (test d'escalade DD 10) : les PJ qui tombent dans la citerne subissent 3d4 points de dégâts en atterrissant (jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter tous les dégâts).

Sinon, les PJ peuvent traîner la chaîne maîtresse depuis leur cellule et s'en servir de corde.

Pour chaque round que les PJ passent dans la salle, il existe une chance qu'une créature blessée (à la moitié de ses points de vie et folle de douleur) dégringole depuis l'arène (zone 1-4). Tirez sur la table suivante chaque round.

3d5	Rencontre
3	Lâche
4	Même race que les PJ
5	1d4 martyrs kiths
6-7	1d3 kith (affaiblis)
8-10	Rien n'entre pendant ce round
11-12	1d3 kiths (affaiblis)
13	1d4 kiths (condamnés)
14	Même race que les PJ
15	Streklion

Consultez le profil des créatures en zone 1-4.

Zone 1-2 – Effondrement : *D'énormes blocs de pierre se sont brisés et détachés du plafond, remplissant ce passage de gravats et de sable.*

Les gravats bloquent le passage. Pour que les PJ puissent passer, ils doivent déplacer les plus gros afin de dégager un étroit tunnel dans les débris. L'opération n'est pas sans risque : en déplaçant les roches, on risque de provoquer un autre écroulement.

Déplacer les pierres nécessite un test de Force DD 18 que jusqu'à trois PJ peuvent réaliser ensemble.

Toutefois, lorsqu'il réussit son test de Force, chaque personnage doit également faire un test et obtenir moins que sa Chance. (Chaque nain qui participe ajoute +1 à la valeur de Chance du personnage dans ce cas.)

En cas d'échec, une section du plafond s'effondre, et tous les PJ qui déplaçaient des rochers doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être ensevelis et de subir 1d10 points de dégâts. Le deuxième effondrement écrase les gravats, et il suffit désormais d'escalader les rochers pour passer.

Zone 1-3 – Salle de contrôle : *Les marches conduisent à une petite salle rectangulaire. Ici, les hurlements de la foule sont presque assourdissants, et à chaque montée de volume, du sable s'écoule entre les fissures du plafond. Les murs présentent des manivelles et des leviers : la quantité de poussière et de toiles d'araignées qui les recouvre indique qu'on ne s'en est pas servi depuis plusieurs décennies au moins.*

Montrez aux joueurs l'aide de jeu B et reportez-vous à la légende page 145. Cette chambre était jadis l'une des salles de contrôle permettant d'activer des ascenseurs, d'ouvrir des fosses ou des cages et de déclencher d'autres «effets spéciaux» dans l'arène.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Nombre des mécanismes ont cessé de fonctionner, mais l'endroit reste un outil efficace pour manipuler l'arène.

Les leviers fonctionnent quand on les active seuls ou par paire. Sauf indication contraire, quand on effectue une action, activer de nouveau le même mécanisme en inverse l'effet.

Action	Effet
A	Déploie une visière dans le mur nord et permet aux PJ d'observer l'arène en contrebas.
A+B	Lève le portail qui sépare la salle de l'arène. Impossible d'inverser ce mécanisme.
C+D	Ouvre toutes les fosses notées A en zone 1-4. Deuxième activation : des murs hérissés de pieux se referment l'un contre l'autre. Troisième activation : réinitialise les fosses.
C+E	Ouvre toutes les fosses notées B en zone 1-4. Deuxième fois : abaisse les fosses de 6 m, permettant l'accès à la zone 2-3. Troisième fois : ramène l'ascenseur des fosses à sa position d'origine.
F	Abaisse l'ascenseur au centre de la salle jusqu'à la zone 2-1.

Les autres combinaisons n'ont aucun effet. Tourner les manivelles n'entraîne aucun effet.

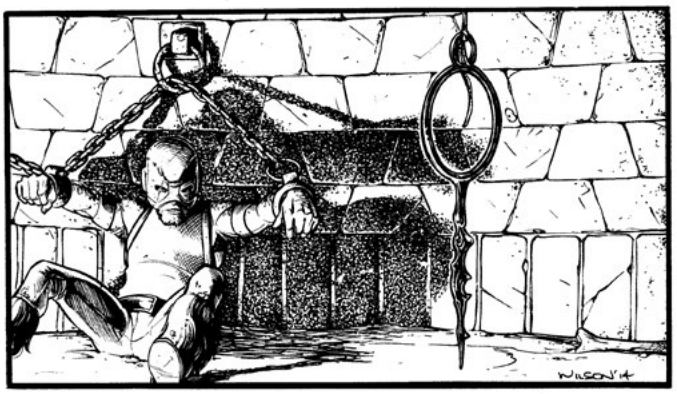
Si on ouvre le portail donnant sur l'arène, les kiths qui se trouvent à l'intérieur tentent d'échapper à la mêlée. Au deuxième round après l'ouverture du portail de l'arène, 1d3 kiths chargent sur les marches. S'ils parviennent à sortir de l'arène et à accéder à la salle, 1d4 autres essaient, puis 1d5, et ainsi de suite sur la chaîne de dés jusqu'à ce qu'une foule de kiths se bouscule sur l'escalier.

Au fond de la salle, deux petits placards contiennent 2 petits boucliers, 2 lances, 7 javelots et un baril de 12 torches.

Zone 1-4 – L'arène : *De grandes pierres dressées tiennent lieu de muraille à cette vaste arène. Assis sur leurs sommets, des milliers d'hommes-bêtes observent la scène et poussent des hurlements d'impatience, bien déterminés à vous voir trépasser. Dans le ciel, une éclipse totale voile le soleil étrange, nimbé d'une couronne mouvante qui plonge le monde dans une lumière rouge sang. Devant vous, des centaines de combattants s'affrontent sur le sable de l'arène, mêlant leurs cris de douleur et de terreur aux vociférations des hommes-bêtes. L'air empeste le sang, le vomi, la violence et la peur.*

Un véritable maelström de violence se déchaîne au fond de l'arène. Il n'y a pas d'espoir pour les gladiateurs, pas de couronne de lauriers ni de promesse de liberté pour les vainqueurs. Au lieu de ça, les hommes-bêtes s'amusent à jeter des javelots au hasard sur les combattants. Une fois que tous seront tombés, la foule descendra des murs de pierre pour rôtir la chair des morts et des mourants sur un grand feu de joie en hurlant pour appeler au retour de son soleil délétère.

Au fil de la bataille, des gladiateurs se retrouvent sans cesse rassemblés et séparés. Chaque round que passent les PJ dans l'arène, une attaque les prend pour cible. À chaque round, tirez une fois sur la table (colonne suivante) pour chaque *joueur* afin de déterminer la nature de l'attaque que subissent ses PJ. Dans le cadre de cette rencontre, il n'y a pas de limite au nombre d'adversaires que les PJ peuvent affronter. Même s'il y a peu de chances que les PJ s'en prennent assez longtemps à la même cible pour l'abattre, vous trouverez le profil des divers combattants plus bas.



Rester dans l'arène revient à signer son arrêt de mort : c'est un combat que les PJ ne peuvent pas remporter. Confrontés à des forces qui les dépassent, ils n'ont qu'un seul espoir : s'échapper. Ce qui n'est pas une mince affaire. Les murs de l'arène se composent de pierres levées de 9 m de haut (test d'escalade DD 13), et même si les PJ parviennent à y grimper, il leur faut alors se frayer un chemin en se battant contre des centaines de spectateurs kiths.

Attendre la fin de la bataille ne représente pas une option plus viable. Une fois tous les gladiateurs tués, les hommes-bêtes descendent dans l'arène pour rôtir la chair des victimes à la broche sur un énorme feu de joie… ce qui confronte une fois de plus les PJ à des hordes de kiths voraces.

Le seul moyen de s'échapper consiste à survivre à une chute dans l'une des fosses ou à battre en retraite hors de l'arène pour chercher une autre issue.

3d5	Attaque
3	Les PJ du joueur évitent toute attaque pendant ce round.
4	Lâche
5	Même race que les PJ
6	Les spectateurs lancent des javelots depuis les gradins.
7	Lames tournoyantes
8	Kith, martyr
9	Kith, condamné
10	Kith, affaibli
11	Fosse
12	Les spectateurs lancent des torches depuis les gradins
13	Même race que les PJ
14	Streklion
15	Les PJ du joueur évitent toute attaque pendant ce round.

Lâches : Les «lâches» sont des kiths qui ont reculé ou rechigné au combat. On leur coud les yeux et les oreilles avant de les envoyer à la mort dans l'arène afin qu'ils n'aient rien à craindre (leur cécité est déjà prise en compte dans leur profil). L'énorme casse-tête de ces géants ne peut être manié que par des personnages ayant au moins 16 en Force.

Lâche : Init -1; Att grand casse-tête +0 corps à corps (1d10+4); CA 12; DV 4d12+6; PV 30; Mvt 9 m; Act 1d24; AS : immunisé aux attaques soniques et visuelles; JS Vig +3, Réf -4, Vol +2; AL C.

Kith (martyr/condamné/affaibli) : Ces kiths ont été condamnés à l'arène ou se portent volontaires, désireux d'offrir leur vie dans un élan de vénération dément. Il existe trois types de kiths : les martyrs (équipés d'une lance et d'une armure de cuir rituelle), les criminels condamnés (jetés dans l'arène avec

leurs poings et leurs griffes pour toute arme) et les affaiblis (déjà blessés et désarmés).

Kith, martyr : Init +0 ; Att lance de pierre +2 corps à corps (1d7+2) ou +0 distance (1d7+2) ; CA 13 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable.

Kith, condamné : Init +0 ; Att poings, griffes ou morsure +2 corps à corps (1d3+2) ; CA 10 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable.

Kith, affaibli : Init +0 ; Att poings, griffes ou morsure +2 corps à corps (1d3) ; CA 10 ; DV 1d12+2 ; PV 2 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable.

Même race que les PJ : Un personnage de niveau 0, mystérieusement apparu sur la planète comme les PJ. Fou de terreur, il ou elle attaque aveuglément les PJ. Si ceux-ci retiennent leurs coups et réussissent un test de Présence DD 15 (ou entreprennent d'autres actions appropriées, si le Juge est d'accord), un joueur peut choisir d'adopter ce nouveau personnage comme PJ (tirez de nouvelles caractéristiques). Le PNJ est armé d'un gourdin.

Même race que les PJ : Init -2 ; Att gourdin +-1 corps à corps (1d4-1) ; CA 9 ; DV 1d4 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf -2, Vol -1 ; AL Variable.

Fosse : Toutes les fosses ne figurent pas sur le plan et ne sont pas contrôlées par la zone 1-3. Lorsque ce résultat se produit, une fosse auparavant inconnue s'ouvre dans le sable sous les PJ du joueur. Celui qui a la plus mauvaise valeur de Chance doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter de basculer dans le vide, subissant 2d6 points de dégâts avant de dévaler par une glissière jusqu'à la zone 2-3. En cas de réussite au test, le PJ se rattrape au bord, et on peut le hisser dans l'arène au prix d'un test de Force DD 10.

Les spectateurs lancent des javelots/torches depuis les gradins : Les kiths amassés en haut des grands murs de l'arène prennent part au rituel de massacre en lançant javelots et torches enflammées sur les gladiateurs. (Bien sûr, les PJ peuvent ensuite s'en emparer et en tirer profit.) Considérez ces actions comme des jets d'attaque effectués avec un d20 :

Javelot : +2 distance (1d6 points de dégâts)

Torche : +0 distance (1d4 points de dégâts + 1d3 points de dégâts de feu)

Lames tournoyantes : Une colonne mécanique couverte d'épées, de pointes de lance et de boules à piquants jaillit du sable. Les armes, fixées grâce à des chaînes, se mettent à tournoyer dès que la colonne se met en mouvement. Le PJ ayant la moins bonne valeur de Chance doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter d'être touché par 1d3 lames infligeant 1d6 points de dégâts chacune. La colonne tourne pendant un round, ralentit et s'arrête au suivant, puis disparaît de nouveau dans le sol de l'arène au troisième. Les personnages peuvent tenter de lui arracher des armes au deuxième round, et avant sa valeur d'initiative au troisième. Au prix d'un test de Force DD 15, un PJ réussit à arracher une arme pourvue de lames ou de pointes de son choix.

Streklion : Un énorme streklion charge et attaque les PJ.

Streklion : Init +3 ; Att griffes +3 corps à corps (1d6) ou morsure +0 corps à corps (1d10) ; CA 15 ; DV 3d12 ; PV 18 ; Mvt 18 m ou bond 13,5 m ; Act 1d20 ; AS : aiguilles (les assaillants au corps à corps doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éviter 1d3 points de dégâts ; les armures de plates et les combinaisons argentées confèrent l'immunité) ; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1 ; AL Variable.

NIVEAU 2 : HYPOGÉE DE RH'ICK-UOL

Le niveau inférieur de l'arène se composait à l'origine de cellules de détention ainsi que d'ignobles salles de torture/de chirurgie qui servaient à transformer les guerriers les plus résistants en gladiateurs bestiaux. Creusée dans le grès local, une bonne partie du niveau s'est effondrée et remplie de sable fin, présentant encore une menace dans le reste des ruines.

Ici, l'air est frais et humide, et le rugissement qui résonne au niveau supérieur se limite à un bruit de fond lointain. L'endroit ne comporte pas d'éclairage, sauf mention contraire.

La Maur : Les PJ ne sont pas seuls dans le noir. La Maur, créature presque immortelle, mère de dix mille monstres et une des ancêtres des kiths modernes, rôde dans les ténèbres. Elle sait immédiatement que des intrus ont pénétré dans sa demeure et commence aussitôt à les traquer.

Lancez 1d20 quand les PJ entrent dans l'hypogée : c'est le nombre de minutes (en temps réel ; déclenchez discrètement un chrono) qu'il reste aux PJ avant que la Maur ne les rattrape.

Une fois que la Maur trouve les PJ, elle guette l'occasion d'en attaquer un seul. Elle ne cherche pas à tuer mais à s'enfuir avec un repas. Un PJ capturé peut s'échapper au moyen d'un test de Force DD 20, mais s'il n'y parvient pas, la Maur l'entraîne dans les ombres. Au reste des PJ de décider s'ils veulent la poursuivre ou non.

Si la Maur s'enfuit avec son trophée, elle tue le PJ quand bon lui semble. Une fois qu'elle a tué la proie capturée, lancez 1d20 et recommencez le processus.

Si la Maur perd la moitié de ses points de vie, ou si elle se sent sérieusement menacée, elle se replie dans son bassin (zone 2-2a). Dans les eaux aux étranges pouvoirs curatifs de son domaine, l'ignoble créature regagne 2 PV par round.

Finalement, les pillards ythothiens terrifient la Maur, qui refuse d'entrer dans la cellule de Tio-Lizix (zone 2-6).

La Maur : Init +2 ; Att griffes +5 corps à corps (1d8+3) ou saisie +4 corps à corps (1d3 + capture) ; CA 16 ; DV 4d8+4 ; PV 31 ; Mvt 10,5 m ; Act 1d24 ; AS : capture (test de Force DD 20 sinon la Maur entraîne le PJ à l'écart) ; JS Vig +6, Réf +3, Vol +0 ; AL C.

Zone 2-1 – Arsenal : *Trois silhouettes en armure se tiennent debout, entièrement immobiles, dans la pénombre de cette salle, leurs armes prêtes à l'emploi.*

L'ascenseur de la zone 1-3 peut descendre jusqu'à cette salle ; consultez la zone 1-3 pour plus de détails. Les « silhouettes » sont des présentoirs armés et protégés de la tête aux pieds. Cette salle perdure, presque totalement intacte, depuis la chute de l'empire. Bien que couvertes de poussière et de toiles d'araignées, les armes et armures n'en demeurent pas moins fonctionnelles malgré leur âge.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Ces accessoires furent forgés avec un sens théâtral prononcé. Les six armures présentent des moitiés de protections pectorales, des manches manquantes, des pointes, des lames et autres accessoires destinés à souligner le physique des gladiateurs. De la même façon, les armes sont démesurées, pourvues de décorations inutiles et de lames exotiques.

(En termes de jeu, chaque armure offre un point de protection de classe d'armure de moins que son modèle, mais inflige en outre un point de malus de moins aux tests. Toutes les armes nécessitent deux mains, sachant qu'un personnage qui manie une arme à deux mains doit utiliser le d16 aux jets d'initiative.)

Les présentoirs comportent 2 cottes de mailles complètes, 3 armures d'écailles complètes et 1 armure de peau complète.

On trouve également ici 2 épées à deux mains, 2 grands fauchards (à traiter comme des armes d'hast) et une hache de bataille.

Zone 2-2 – Citerne : *Un mince rebord longe tout le tour de cette salle, dominant un bassin noir, un peu plus d'un mètre plus bas. Les murs se rejoignent en arche au plafond, ouverte sur un puits vertical.*

(Notez que le fait de tomber dans la citerne depuis le haut éteint toutes les sources d'éclairage ordinaires. Consultez la zone 1-1 pour plus de détails sur la descente et sur la grille qui ferme l'extrémité du conduit.)

Le bassin mesure 3 m de profondeur, avec un fond circulaire. Autrefois utilisée pour recueillir le sang qui se déversait depuis le dessus, la citerne est aujourd'hui remplie d'une eau stagnante nauséabonde.

Un véritable bric-à-brac d'armes brisées et de morceaux d'armures s'est rassemblé au fond. Tous sont rouillés et fichus, sauf un pistolet à rayon argenté contenant encore 4 charges. Les personnages qui fouillent les eaux saumâtres doivent réussir un test de Chance pour le trouver.

S'ils explorent le fond du bassin, ils découvrent également une caverne sous-marine menant à l'antre de la Maur (zone 2-2a). Ce tunnel mesure tout juste 1,5 m de diamètre, et les matières en décomposition immondes qui viennent du bassin le rendent glissant. Des nageurs qui tentent leur chance dans ce boyau complètement immergé n'auront pas l'occasion de respirer avant la zone 2-2a.

Zone 2-2a – L'antre de la Maur : *Les eaux noires conduisent à une salle boueuse d'environ 2,5m de large sur autant de haut. Un fatras de débris noirs en décomposition couvre le sol. L'air froid et humide empeste la pourriture. La puanteur vous prend aux narines et à la gorge avant de vous emplir les poumons.*

Notez qu'il y a de grandes chances que les PJ qui pénètrent dans cette salle le fassent sans la moindre lumière. Dans ce cas, le Juge peut en altérer la description en retirant toutes les références visuelles. Pis encore : si les PJ n'ont pas déjà rencontré la Maur, c'est là qu'elle se tapit et les guette dans le noir. Elle attaque au premier signe qu'une créature émerge de l'eau et fait tout son possible pour la clouer au fond du bassin, ce qui emprisonne commodément les autres nageurs dans le boyau englouti (cf. le profil de la Maur, plus haut).

Si les personnages fouillent la pièce, ils y trouvent un tas de braises mourantes (qu'ils peuvent ranimer avec un peu de détermination), 1d5 fragments de jade et des centaines de poupées de chiffon moisies.

Le bassin boueux, au fond de la salle, possède des propriétés curatives : s'ils s'y baignent, les personnages (comme la Maur) regagnent 2 PV par round, ainsi que 1 point de caractéristique toutes les 10 minutes.

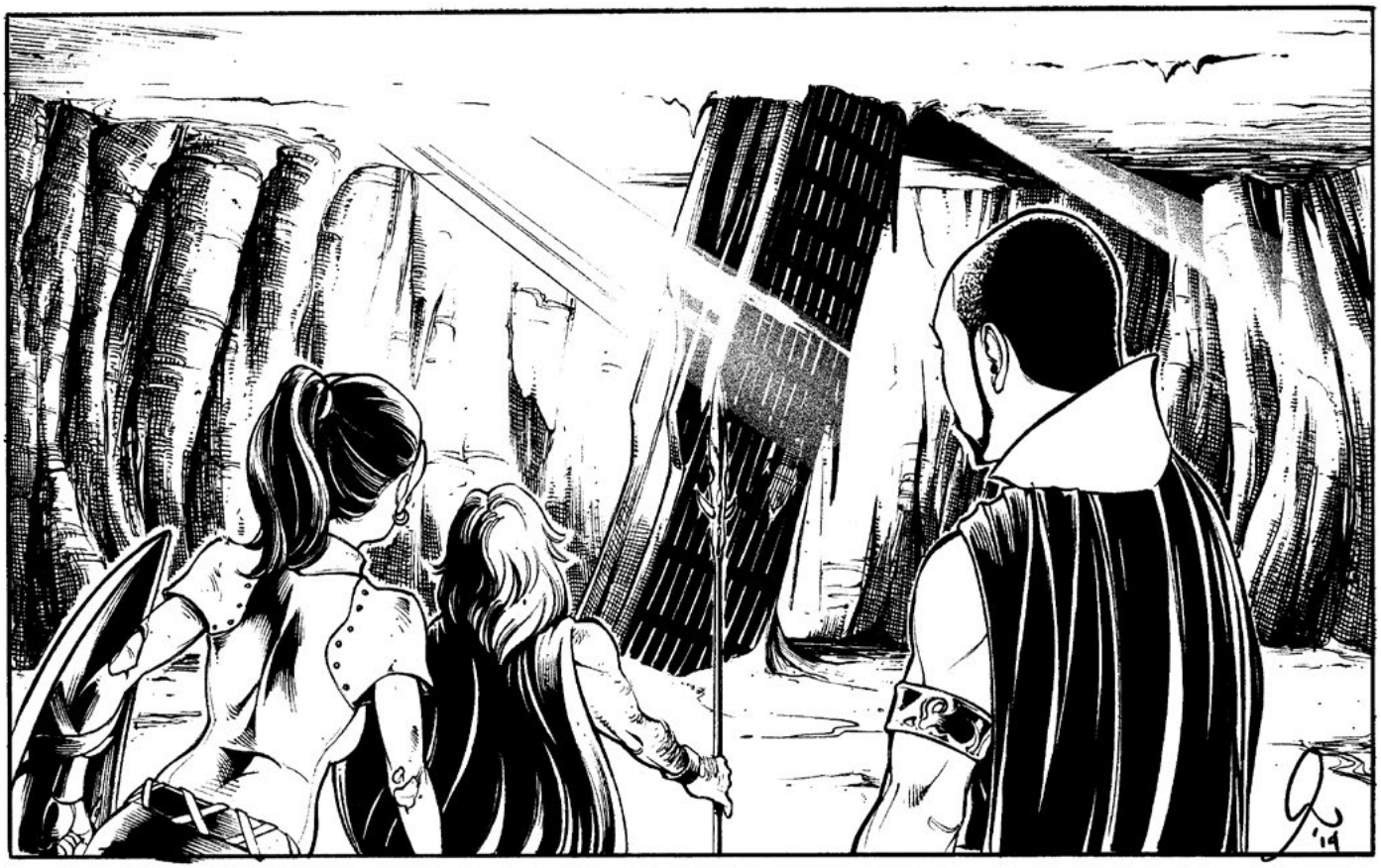
Un tunnel étroit creusé par la Maur alimente ce repaire en air frais. L'entrée se trouve à 3,60 m de haut dans le mur boueux. Si les PJ parviennent à le découvrir et à l'atteindre, ils peuvent y ramper pour regagner la surface de la Planète Pourpre.

Zone 2-3 – Salle ensablée : *Cette salle aux parois grossières est en partie remplie de sable. De petits monticules proviennent ici et là de l'écoulement du sable depuis le plafond. Plusieurs trous de 90 cm de diamètre percent le mur du fond, là où le plafond rencontre le mur.*

Les personnages qui arrivent par les toboggans (depuis n'importe quelle fosse B de la zone 1-4) déboulent au fond de la salle et s'affalent dans des tas de sable en soulevant des nuages de poussière. Un torrent de sable les suit, menaçant de les ensevelir dans cette chambre. Ils doivent en sortir en un seul round, ou réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 pour se frayer un chemin dans les nuages étouffants. Ceux qui ne parviennent pas à se libérer commencent à s'asphyxier selon les règles de suffocation.

L'arrivée depuis le hall est bien moins risquée. Le seul moyen de provoquer un effondrement consiste pour les PJ à aller toucher les murs ou les toboggans. Ce faisant, ils déclenchent l'écroulement de la pièce tout entière. Ceux qui se trouvent alors à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour éviter d'être écrasés.

La fouille des monticules ne révèle que du sable et de la poussière.



Zone 2-4 – Le bateau : *Un curieux spectacle occupe la majeure partie de cette salle : un navire à coque noire, enfoncé presque à angle droit dans le sol et le plafond, est prisonnier de la roche. Dans sa coque pourrie et vétuste, des planches tordues ou fissurées révèlent l'armature du bateau.*

Cette épave est un drakkar ythotien qui s'est matérialisé sous la surface de la planète. Son navigateur, Tio-Lizix (emprisonné en zone 2-5), est le seul survivant de l'équipage. Le bateau est fichu, mais son *piédestal des mondes* fonctionne encore. Arraché lors du crash, le splendide piédestal de bois sculpté repose désormais à l'avant.

Si le Juge a accès à la section V de la glossographie d'Ythoth, utilisez les règles qui s'y trouvent. S'il n'en dispose pas, il peut se servir des règles simplifiées qui suivent.

Tout personnage qui pose les mains près du sommet du piédestal (par exemple, en le palpant pour détecter d'éventuels pièges) fait apparaître une sphère multicolore qui tourne sur place : la Planète Pourpre. Ce n'est **pas** une miniature de la planète : au contraire, ce sont les PJ et leur bateau qui sont devenus immenses (sur le plan astral). Les PJ voient donc le monde depuis le plan astral. Ils peuvent réorienter le bateau par rapport à la planète, faire apparaître le système solaire, leur galaxie, ou d'autres.

Les PJ peuvent tenter de manœuvrer le navire au moyen de tests de Chance ou d'incantation. Les voleurs peuvent également tenter un test d'Incanter avec un parchemin. Le DD dépend de la distance que le navigateur souhaite parcourir : DD 15 pour un lieu situé dans un rayon de 1600 km, DD 25 pour ramener les PJ chez eux, ou DD 5 pour les renvoyer simplement à la zone 2-4.

Notez que si les PJ (et les joueurs) ne doivent pas connaître le DD du saut dans l'espace, ils comprennent cependant tout de suite que la navigation précise présente de considérables difficultés : le moindre geste de travers, et le globe est remplacé par de vastes galaxies, plans et multivers… et de loin, tous les amas d'étoiles se ressemblent.

Un test réussi ramène les PJ à la destination prévue. Toutefois, dans l'état où il se trouve, le bateau long ne peut plus léviter. Il tombe du ciel avec ls PJ à son bord ! S'il s'écrase au sol, tous ses occupants doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 5 pour éviter de subir 1d6 points de dégâts. Demandez au PJ qui tient lieu de navigateur d'effectuer un test de Chance : s'il obtient moins que sa valeur de Chance, le piédestal survit à l'accident.

En cas d'échec, le bateau retombe violemment en zone 2-4, et tous les PJ à bord sont projetés à l'intérieur de l'épave et doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 5 pour éviter de subir 1d3 points de dégâts. Ce genre de petit accident ne risque cependant pas de détruire le piédestal.

Le navigateur du bateau, Tio-Lizix, est capable de le piloter sans crainte d'échec et peut atterrir à la surface de n'importe quelle planète en évitant l'accident. Cependant, même lui ne peut plus le faire décoller de nouveau s'il s'écrase une seconde fois.

Finalement, si les personnages fouillent les restes du navire, ils découvrent 3 sabres d'abordage, un harpon (à traiter comme une lance) et 6 boucliers.

Zone 2-5 – Le dernier pillard : *Des centaines d'ossements jonchent le sol de cette pièce plongée dans la pénombre. Tout au fond, vous distinguez une maigre silhouette humanoïde enchaînée au mur. Une odeur de pourriture douceâtre émane de cet endroit.*

La silhouette enchaînée est celle de Tio-Lizix, ultime survivant de l'équipage de pillards du bateau ythotien. Capturé par les sbires de Rh'ick-Uol et oublié, le navigateur croupit dans sa geôle depuis des siècles, subsistant grâce aux fruits charnus de la fleur cadavéreuse. Toutes les deux ou trois décennies, un

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

kith trouve son chemin jusqu'à la cellule de Tio : l'Ythothien le tue sans autre forme de procès, lui plante une graine de la cadavéreuse dans la poitrine et se nourrit des années que n'a pas vécues sa victime. Cette pratique répugnante lui a permis de survivre mais n'a guère préservé sa santé mentale. (Pour plus de détails sur la cadavéreuse et les pillards ythothiens, consultez les sections II et VI de la glossographie d'Ythoth.)

Le navigateur ythothien est attaché au mur par des menottes fixées à des chaînes de 1,80 m. Cherchant désespérément à recouvrer sa liberté, il offre n'importe quelle récompense et use de toutes les ruses possibles pour qu'on la lui rende. Mais après ces années de solitude et de démence, Tio-Lizix a perdu la capacité de mentir.

Plus précisément, il ne peut s'empêcher de dire à voix haute tout ce qui lui passe par la tête, sans se rendre compte que son entourage en entend jusqu'au moindre mot.

Techniquement, il *peut* mentir, mais ensuite il l'exprime, expliquant son enthousiasme à l'idée d'avoir dupé son interlocuteur.

Pour aider le Juge à interpréter Tio-Lizix, voici quelques pensées particulières qui pourraient faire surface lors de son entretien avec les PJ.

- Il serait profitable de tuer les PJ les plus jeunes pour s'approprier leurs années à vivre.
- Tio-Lizix sait piloter le bateau long échoué (zone 2-5) et pense (à juste titre) qu'il peut s'échapper de la planète.
- Si les PJ le libèrent, il devra attendre que les membres du groupe se séparent avant de tenter de leur tendre une embuscade.
- Sa cache d'armes est à portée de main, dissimulée dans les ossements à ses pieds. Mais parviendra-t-il à tuer tous ces gens ? Sans doute pas. Mieux vaut patienter…

… et ainsi de suite : chaque fois, le navigateur dément énonce ses plans à haute voix.

Malgré sa folie, Tio-Lizix reste capable de piloter le *piédestal des mondes* (trouvé en zone 2-4). Avec lui à la barre, les PJ peuvent s'échapper de la Planète Pourpre et rejoindre le monde de leur choix.

Trésor : Tio-Lizix a arraché bon nombre d'armes à ses victimes au cours des derniers siècles et il n'hésite pas à s'en servir dans l'espoir de s'échapper.

Parmi les tas d'os à ses pieds se trouvent trois grands casse-têtes, quatre dagues, dix surins en os (à traiter comme des dagues) et deux fragments de jade.

Son plus cher trésor, qui lui a permis de survivre toutes ces années, est une plante desséchée couleur d'ébène qui pousse sur un corps flétri posé contre le mur. Trois fruits juteux pendent à ses branches osseuses.

Consommer l'un des fruits sucrés et cramoisis ajoute une décennie à l'espérance de vie (cf. section VI de la glossographie pour plus de détails concernant l'ignoble fleur cadavéreuse).

Tio-Lizix comme PJ : Si un joueur souhaite relever le défi que représente son interprétation (et si le Juge lui donne sa bénédiction), les PJ peuvent accueillir le navigateur fou parmi eux. Retirez toutes les caractéristiques de Tio-Lizix excepté les points de vie et considérez-le comme un mage de niveau 1. Il apprend les sorts et monte en niveau comme un mage. Sinon, si le Juge est assez audacieux pour se lancer dans une campagne en bac à sable dans le multivers, le navigateur peut progresser comme un Ythothien, conformément à la glossographie.

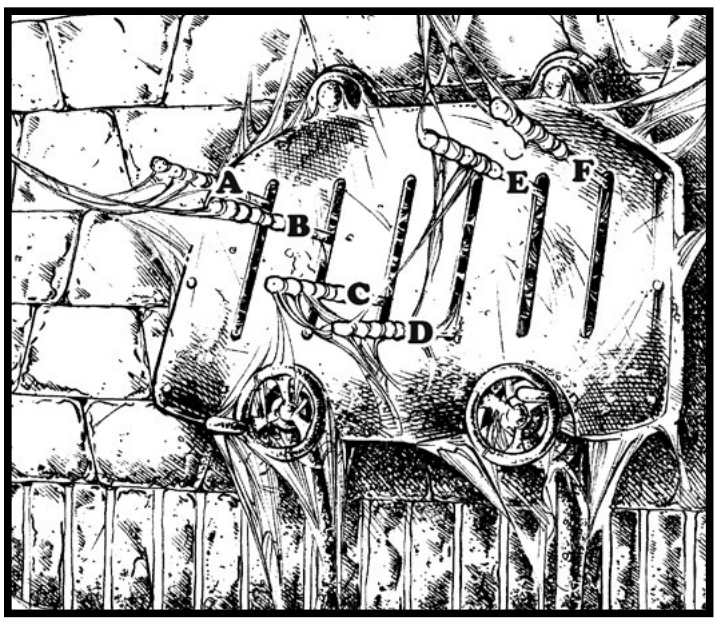
Tio-Lizix, le navigateur fou : Init +2 ; Att dague +3 corps à corps (1d4+1) ; CA 12 ; DV 2d8 ; PV 5 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig -1, Réf +3, Vol +3 ; AL C.

ANNEXE I : HÉROS INTERPLANÉTAIRES

Le héros moderne transporté dans un monde d'aventure fait partie des stéréotypes défendus par Burroughs dans sa série *Le Cycle de Mars* ou dans *Almuric* de Howard. Et quel groupe de jeunes joueurs en classe de cinquième n'a pas passé au moins une nuit à rédiger les fiches de personnages de ses membres ? (« *trente pompes et 18 de moyenne en Français ! Ça nous fait 15 en Force et 18 en Intelligence, c'est ça ?* »).

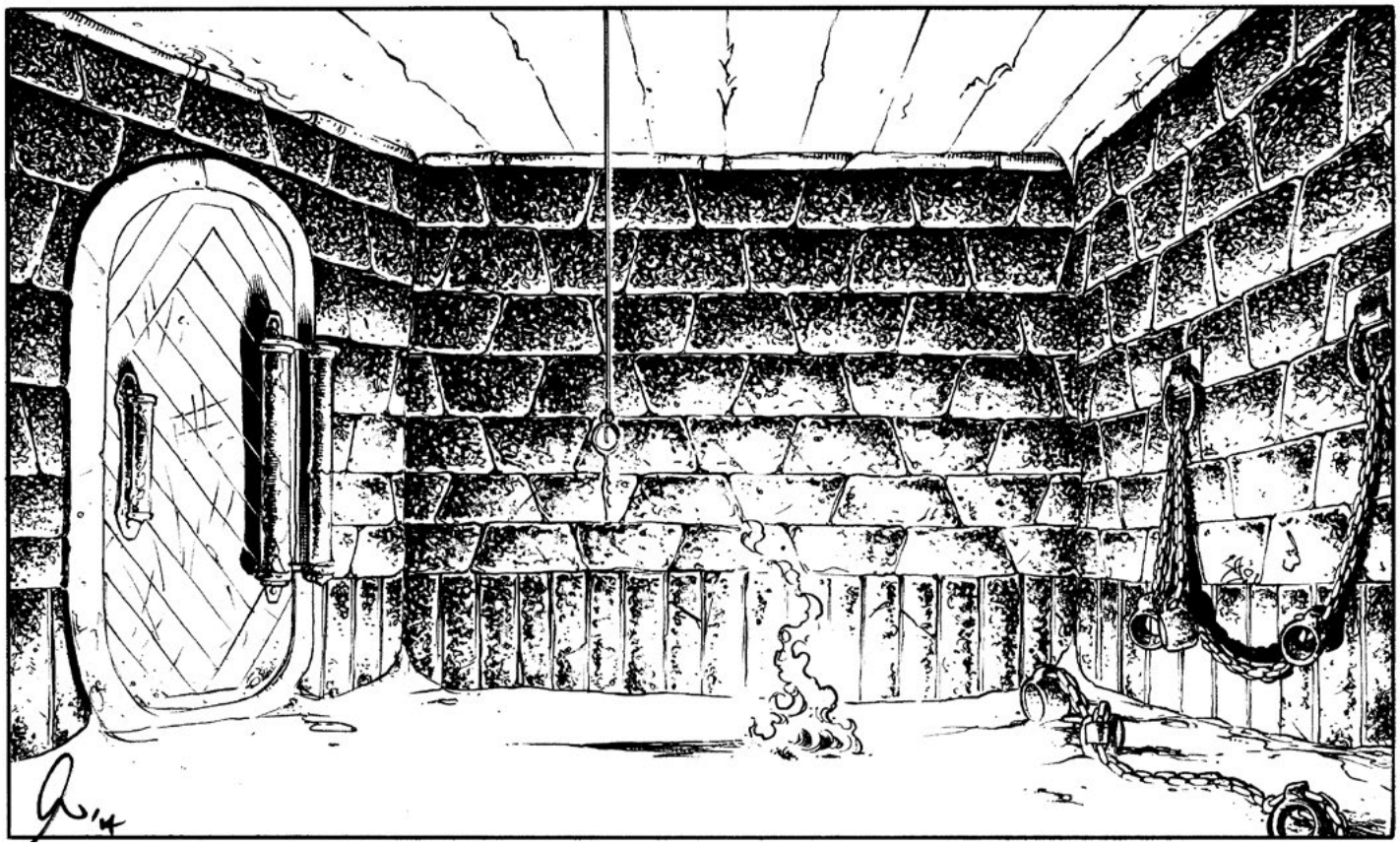
Bien que le besoin de s'échapper de notre monde ait évolué en une volonté de le transformer, aucun hommage au genre ne serait complet sans un outil permettant de vous envoyer, vos amis et vous, sur une planète lointaine, mais sans pour autant se référer à votre bulletin de notes pour déterminer vos valeurs en Force et en Agilité.

Robert E. Howard propose un précédent issu de l'annexe N. Dans sa nouvelle *Le Peuple des ténèbres*, la psyché d'un personnage moderne se trouve projetée dans un passé lointain mais dans un corps différent, pourvu de sa propre mémoire et de ses caractéristiques. Son esprit demeure, mais dans l'enveloppe virile d'un guerrier endurci. Le même postulat peut servir à justifier le transport de votre propre groupe sur la Planète Pourpre. Les joueurs ont le droit de jouer en exploitant toutes leurs connaissances modernes, mais le corps où ils se retrouvent implantés et l'état de leur psyché après avoir traversé le cosmos devrait résulter de jets de dés, conformément aux règles de base. Finalement, au lieu des outils du métier d'un personnage de niveau 0, chaque PJ/joueur a le droit à un objet issu de l'endroit où il se trouve actuellement. Avec un peu de chance, vous jouez dans votre garage, avec la tronçonneuse et le coffre-fort contenant vos armes à feu à portée de main. C'est parti !

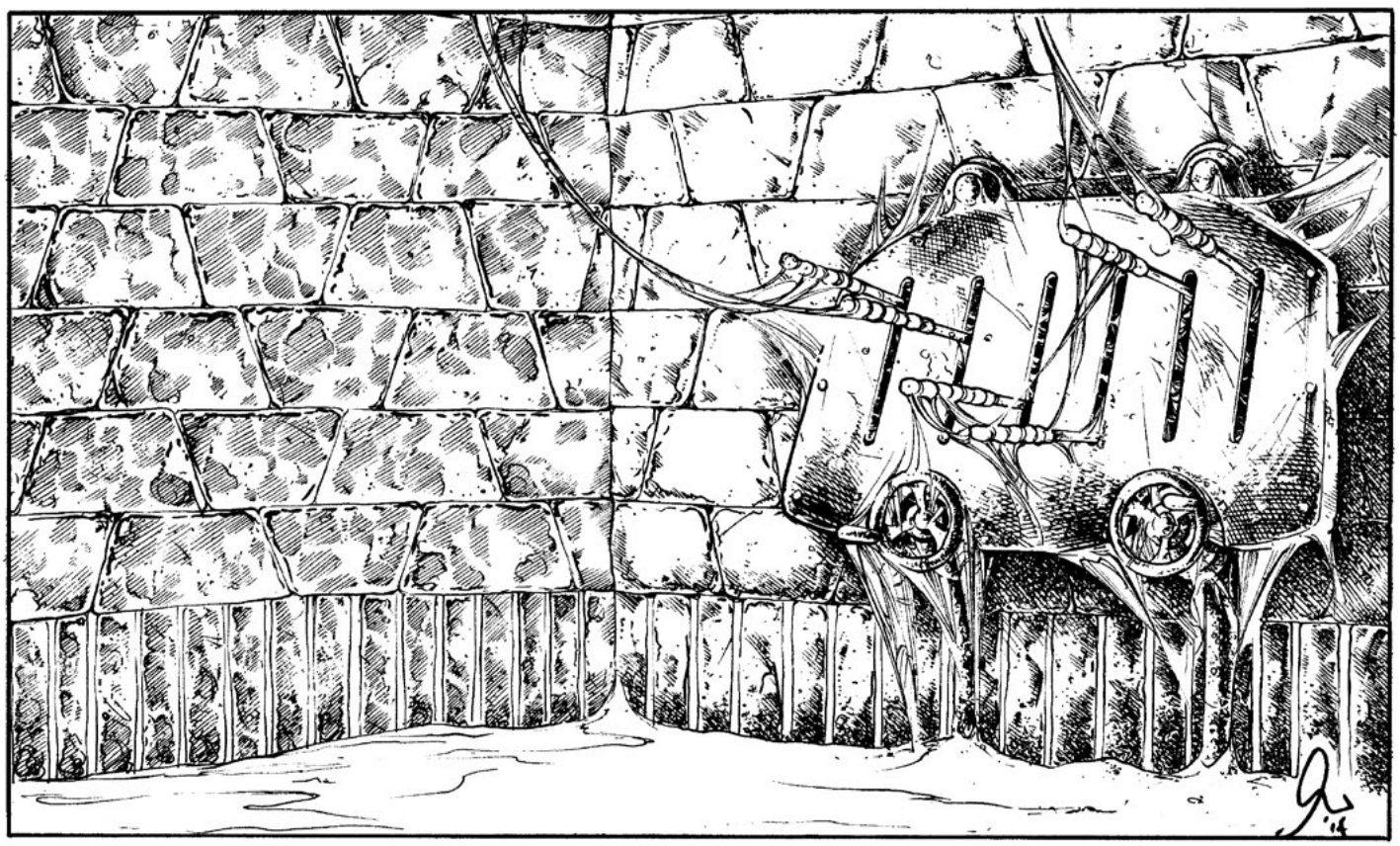


Légende de l'aide de jeu B :
Les leviers de l'aide de jeu B sont organisés de A à F, de gauche à droite, comme ci-dessus. Consultez la zone 1-3 pour plus de détails.

AIDE DE JEU A



AIDE DE JEU B



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

A
B
VERS 2-1
1-3
1-4
1-2
1-1
1,5m
ARÈNE
LABYRINTHE
DÉPART JOUEURS
2-1
TOBOGGANS
BOYAU VERS LA SURFACE
2-2
2-3
2-2A
SOUS L'EAU
2-4
2-5
HYPOGÉE

NOUVELLES AVENTURES SUR LA PLANÈTE POURPRE

«Les mystères de la Planète Pourpre sont infinis. Quand on croit en avoir découvert tous les secrets, de nouvelles horreurs et merveilles imprévues se révèlent.»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

LE RÉVEIL DU ROCHER

UNE AVENTURE DE NIVEAU 4 SUR LA PLANÈTE POURPRE

Par Terry Olson • Illustration de couverture : Doug Kovacs • Cartes : Mark Allen
Responsable éditorial : Rev. Dak J. Ultimak • Illustrations intérieures : Brad McDevitt, Stefan Poag
Maquette: Joseph Goodman • La Planète Pourpre est une création de Harley Stroh
Traduction : Sandy « Tout p'tit caillou » Julien • Mise en page : Laura Lebouc
Relecture : Emmanuel Bouteille • Correction : Studio Zibeline

Testeurs : Steve Bean, Tom Brooks, Nigel Duffy, Thom Hall, Keith Johnson, Robin Johnson, Bryce Kingman, Jefferson Krogh, Marc Maffei, Dawn Olson, Kristi Smith, Roy Snyder

INTRODUCTION

La cité qui tremble sous la Falaise du Croissant est l'un des intéressants sites «perdus» parmi les dunes violacées des Désolations de la Planète Pourpre. Cette métropole d'albâtre en ruine, abritée par une vaste falaise d'un noir vitreux, comprendrait des bâtiments de forme mouvante qui se déplacent au gré des séismes occasionnels. Tout en évitant les meurtrières créatures qui y vivent, le groupe trouve les traces d'une histoire plus étrange encore: il ne s'agit pas d'une simple ville. Dans un avant-poste, ils apprennent qu'elle subit de nombreuses secousses, mais aussi qu'un ennemi loge dans ses entrailles. S'ils survivent aux habitants de la ville, les PJ peuvent obtenir une arme puissante et accéder à un appareil capable de ralentir le cours du temps. Toutefois, en s'apprêtant à commencer leur voyage, ils découvrent qu'ils ont oublié une créature. Cette aventure est conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 4.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette aventure, à mi-chemin entre exploration urbaine et exploration de souterrains, est conçue pour être jouée d'un trait en convention ou pour s'intégrer à une campagne sur la Planète Pourpre. Vous pouvez placer la Falaise du Croissant et sa ville en ruine n'importe où dans les Désolations du plateau, mais de préférence à portée de vue des Sommets des Ancêtres. Les PJ peuvent explorer la ville parce qu'ils la trouvent par hasard, après avoir entendu des récits qui y conduisent (cf. Contexte, plus bas), ou parce qu'ils cherchent à s'abriter du soleil qui pompe leur Endurance (à raison de 1d3 points de dégâts temporaires d'Endurance par jour, cf. page 11).

En explorant la métropole en ruine, ils découvrent divers indices tout en évitant les sables mouvants, les «bâtiments» qui les attaquent et les vipères tricéphales géantes. Le groupe se rend compte que les sortilèges et les reliques provoquent des tremblements de terre. Un kith bleu dément s'exprime par une série de phrases sans queue ni tête, mais qui se vérifient toutes. Un temple comprend une fresque où des kiths bleus adorent deux humanoïdes d'un noir de jais qui les ont aidés à bâtir la ville. Une autre montre la «déesse» et un kith bleu partant pour les Sommets des Ancêtres. En enquêtant sur des objets argentés qui tournent dans le ciel, le groupe tombe sur une plateforme d'atterrissage et apprend que les séismes sont provoqués par une sorte de ver qui s'agite sous terre. Les PJ découvrent que la roche noire qui abrite la ville fait partie d'un grand navire volant, et que les humanoïdes noirs utilisaient des cartes tracées sur leur corps pour s'orienter. Finalement, le groupe affronte un des «Navigateurs» dans un combat à mort. Les PJ meurtris sortent de la plateforme d'atterrissage et découvrent que la Falaise du Croissant (le vaisseau spatial) est un être vivant, au moment où elle ouvre l'un de ses trois yeux. Dans une fin façon *cliffhanger*, l'œil se tourne vers les Sommets des Ancêtres avant que la créature géante ne replonge dans le sommeil.

CONTEXTE

Avant que le soleil de la Planète Pourpre ne se meure, le Rocher Vivant s'endormit. Ce monstre d'une taille colossale se posa à la surface du Plateau, s'y enfonça et entama un sommeil qui devait durer un ou deux millénaires. Deux Navigateurs, un mâle et une femelle, avaient conduit cette bête de somme interdimensionnelle jusqu'à la Planète Pourpre dans une quête visant à cartographier le multivers. Les kiths bleus de la région les vénérèrent comme des dieux, et les Navigateurs réagirent en partageant leurs connaissances technologiques et en les aidant à bâtir une ville au sommet du Rocher Vivant endormi. Ces êtres transdimensionnels savaient que le «sommeil» de leur vaisseau durerait plus longtemps que la civilisation des kiths et se disaient qu'il valait mieux dissimuler sa nature, par prudence. La Navigatrice et le fils du chef des kiths partirent de la ville pour engendrer une nouvelle race de Navigateurs-kiths dans les Sommets des Ancêtres. Le mâle entra quant à lui dans une stase temporaire pendant que le Rocher Vivant dormait. Sans les conseils des Navigateurs, les kiths bleus sombrèrent de nouveau dans la sauvagerie et la guerre et devinrent de simples légendes une fois leur cité tombée en ruine. Aujourd'hui, des siècles plus tard, le Rocher Vivant et le Navigateur dorment toujours, protégés par des défenses automatisées. Le chef des kiths bleus, Etuqi'xo, habite encore dans les ruines, mais il a malheureusement perdu la raison en attendant le retour de son fils.

Ceux qui vagabondent dans les Désolations du Plateau ont donné le nom de Falaise du Croissant au Rocher Vivant, qu'ils considèrent avec une admiration craintive mêlée de superstition. Un groupe de kiths a été décimé par les bâtiments de la ville, qui «ont pris vie pour les attaquer», ne laissant que quelques survivants. Les orms funestes évitent l'endroit, et ceux qui examinent les traces qu'ils laissent constatent qu'ils n'approchent pas à moins de 800 m de ses murailles. Finalement, des «oiseaux d'argent qui ne se posent jamais» tournoient dans les airs au-dessus du cœur de la cité (zone E).

RÈGLES DE RÉVEIL

Le Rocher Vivant s'éveille lentement sous la ville. Les trois taraudeurs de roche qui se sont enracinés dans son corps (zone A) transmettent des vibrations dès qu'ils attaquent, poussant le Rocher à agiter ses tentacules. Ces soubresauts se manifestent sous forme de séismes de trente secondes.

La nature extraplanaire du Rocher le rend sensible à diverses énergies. Dès que quelqu'un lance un sort, utilise un objet magique ou active une relique, faites un test de Chance en utilisant la valeur *la plus élevée* du groupe.

En cas d'échec, un tremblement de terre se produit, car le Rocher s'éveille en partie. Les batailles contre les taraudeurs

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

provoquent toujours des séismes : aucun jet de dé n'est nécessaire. Lorsqu'un tremblement de terre se produit, faites un test de Chance avec la valeur *la moins élevée* du groupe. En cas d'échec, des sables mouvants (cf. zone B) se forment à 2d6 x 3 m du groupe dans une direction aléatoire (1d8 : 1=N, 2=NE et ainsi de suite). Ces pièges « aléatoires » disparaissent lorsque de nouvelles secousses ont lieu.

1d3 rounds après la 5e secousse provoquée par les PJ, deux des drones-laser de la zone E attaquent le groupe dans le but d'éliminer ce qui perturbe le Rocher.

Si les PJ s'abritent dans un bâtiment intact (zone C, D ou E), les drones restent en suspension devant pendant 1d3 rounds avant de regagner la zone E.

TABLE DE RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
A	C	6 branches de taraudeurs des roches
B	P	Sables mouvants
C	C/P	2 vipères tricéphales géantes, 6 serpenteaux prématurés, piège de gravats
D	C	Etuqi'xo
E	C	6 drones-laser
E-1	E	Station de surveillance
E-2	C	Sphère gardienne
E-4	C/P	Navigateur, piège à gaz hallucinogène lumineux

COMMENCER L'AVENTURE

Quand l'occasion s'y prête, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Un vent chaud souffle sur les dunes pourpres des Désolations tandis que le soleil délétère irradie les sables. Des mirages ondoient, cruels souvenirs d'une eau désormais absente. Un énorme rocher isolé apparaît au loin, émergeant du terrain pour s'incurver comme une vague sur le point de s'écraser. Une cité d'un blanc d'albâtre s'étend à son pied, offrant un contraste saisissant avec les environs. La falaise noire forme une barrière protectrice en bordant une partie de la ville.

Quand vous approchez, vous comprenez clairement que cette métropole blanche n'est plus qu'un monument abandonné et délabré à sa gloire d'autrefois : les trois hectares de gravats paraissent déplacés dans le paysage actuel. La roche noire géante s'élève à environ 90 m au-dessus du sable et mesure 180 m de long sur 30 m d'épaisseur, avec une surface étrangement luisante et poreuse. Une muraille brisée borde le périmètre de la ville d'un côté et la roche obscure de l'autre. Au milieu des ruines, de grands bâtiments sont entrecoupés de vastes zones dégagées, même si quelques-uns des édifices semblent à peu près intacts. Bien que deux routes de pavés et de sable mènent à la ville et se croisent en son centre, la muraille extérieure est suffisamment abîmée pour qu'on puisse y entrer depuis à peu près n'importe où. Là où les ruines jouxtent la roche, six objets argentés tournent en rond dans les airs.

Les bâtiments les moins abîmés occupent les zones A, C, D et E. Sinon, on trouve surtout de vastes espaces parsemés de débris des édifices en ruine. Pour les rencontres aléatoires, référez-vous à la page 16. Notez toutefois que les orms funestes n'approchent pas la ville.

Zone A – Champs de taraudeurs : *Derrière l'enceinte de la ville s'étend une vaste métropole en ruine. Les bâtiments autrefois majestueux qui bordent la route de pavés ensablée s'y penchent désormais, délabrés. Les demeures éventrées, vidées et aux murs en partie détruits sont des mélanges de structures encore intactes et de tas de pierres parcourus çà et là de restes de branches flétries. La brise porte le verbiage incohérent d'un vieillard, trop faible pour qu'on le déchiffre d'ici.*

Un taraudeur de roche maintient en place les pierres des bâtiments. Son « champ » se compose de quatre édifices, deux par deux, sur une zone perpendiculaire à la rue de 45 m de long sur 30 m de large (cf. plan). Il préfère retarder son attaque le temps que le groupe se trouve tout entier au centre du champ. Les personnages issus de carrières adéquates (nains, maçons, etc.) peuvent effectuer un test d'Intelligence DD 10 pour remarquer que les pierres en forme de briques des bâtiments tiennent en place sans mortier. Quiconque tente d'en retirer une des branches provoque l'attaque du taraudeur. Lisez ou paraphrasez alors ce qui suit :

Dans un crépitement de pierre, le sol tremble, tandis que les bâtiments situés des deux côtés de la rue s'élèvent et se transforment en longs fouets de pierres enfilées comme des perles sur les « branches » qui ne sont pas mortes, mais manifestent au contraire une force et une vigueur hors du commun.

Branches de taraudeur (6) : Init +4 ; Att fouet de pierre +4 corps à corps (2d5) ; CA 13/17 (dégâts normaux si on passe la CA 17, nécessité de réussir un test de Chance pour infliger des dégâts si on passe la CA 13, CA 13 pour un coup précis) ; DV 4D8 ; PV 16 chacun ; Mvt 0 m ; Act d20 (spécial) ; AS le taraudeur attaque une fois par round toutes les cibles situées dans le champ, dans une zone de 9 m au-dessus du sol ; JS Vig +5, Réf +3, Vol +3 ; AL N.

Plante douée de conscience qui se niche dans les profondeurs du Rocher Vivant, le taraudeur enfile ses branches dans les pierres de la surface. Il se camoufle en les agençant en forme de bâtiment et attaque à l'aide de ses fouets en « perles » de pierre. Son « champ » se compose de branches de ce genre mesurant 9 m de long et émergeant du sol tous les 3 m. Extrêmement sensibles aux vibrations du sol aussi bien que de l'air, elles s'en prennent aux proies terrestres et à celles qui volent bas. Bien que les trois taraudeurs de la ville subsistent en pompant les nutriments du Rocher Vivant, ils aiment absorber le sang de leurs victimes à travers le sable.

La protection que lui offrent ses perles de pierre empêche de s'en prendre facilement aux branches. Si le jet d'attaque d'un PJ donne 17 ou plus, il inflige les dégâts ordinaires. S'il n'obtient que 13-16, il doit réussir un test de Chance pour les infliger : en cas d'échec, les pierres enfilées dévient son coup. Un guerrier ou un nain qui réussit le Haut fait d'armes Coup précis (livre de base, page 90) considère la CA comme étant de 13 et n'a pas besoin de test de Chance.

On ne peut pas tuer la créature (sans atteindre ses racines, en tout cas), mais elle est neutralisée une fois qu'on triomphe de 6 branches. Lorsqu'elles repoussent, elles enfilent des pierres pour simuler des bâtiments aux formes différentes des précédents. Le phénomène prend une journée complète, et le taraudeur n'est plus agressif pendant cette période.

Zone B – Sables mouvants : Les mouvements de tentacules du Rocher Vivant créent un mélange meurtrier de sable et d'air dans certains secteurs, formant une surface instable à l'apparence trompeusement ordinaire. Ces zones mesurent 6 m de long par 6 m de large sur 4,5 m de profondeur. On ne peut repérer ces sables mouvants incroyablement discrets qu'au prix d'un test de Détecter les pièges DD 20 (ou d'Intelligence associé à un métier approprié, en rapport avec le désert/la survie). Le piège se « déclenche » lorsqu'un PJ marche au centre du carré de 6 m de côté. Tous ceux qui s'y trouvent ont droit à un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour effectuer une action (mais pas un déplacement) avant de s'enfoncer rapidement jusqu'au fond, à 4,5 m de la surface. Au round suivant, les personnages piégés commencent à se « noyer » et perdent 1d4 points d'Endurance par round. Lorsqu'ils tombent à 0 en Endurance, ils meurent. La noyade cesse lorsqu'un personnage se retrouve exposé à l'air ; il recouvre alors son Endurance au rythme de 1 point par round. Une fois que les sables mouvants sont déclenchés, ils laissent une dépression pleine de sable tassé qui ne représente plus de danger. Les victimes les plus réactives peuvent lancer *feuille morte* ou *lévitation* (qui permettent tous deux au PJ de remonter à la surface), ou tendre vers le haut un objet qu'un éventuel sauveteur attrapera. Notez qu'il existe cinq régions contenant des sables mouvants dans la ville : deux au nord de la zone D et au carrefour, tandis que le Juge peut placer les trois autres comme bon lui semble. Après un séisme, les PJ peuvent toutefois tomber sur un piège placé de façon aléatoire (cf. Règles de réveil, plus haut).

Zone C – Des vipères dans le temple : *Un grand bâtiment rectangulaire en pierre blanche et luisante est resté presque intact, ses murs ne comprenant que quelques trous ici et là. Des marches semi-circulaires conduisent à une entrée dépourvue de porte.*

À l'intérieur, les bancs en miettes éparpillées et les fresques aux couleurs passées donnent à penser qu'il s'agissait d'un lieu de culte. Des sifflements retentissent, poussés par deux serpents tricéphales mesurant chacun 7,5 m de long ! Les écailles rouges, noires et or scintillent sur tout leur corps, les couleurs convergeant au niveau des cous de 1,5 m de long pour octroyer à chacun une teinte distincte. Le corps d'un des monstres, enflé, trahit soit un gros repas, soit une grossesse. Tous deux se dressent pour attaquer !

C'est dans ce temple qu'Etuqi'xo (zone D) organisait avec ses habitants le culte des Navigateurs. Deux vipères tricéphales géantes, un mâle et une femelle prête à mettre bas, se sont réfugiés ici pour faire naître leurs petits. Les deux créatures sont affamées : le mâle se laisse attirer par la perspective d'une proie fraîche, mais la femelle ne sort pas du bâtiment qui la protège. Tous deux attaquent les PJ en même temps.

Si le groupe provoque un séisme pendant la bataille, l'entrée de pierre s'écroule pour former un tas de gravats de 3 m de haut qui barre la route aux PJ et les piège à l'intérieur. Quiconque se trouve à l'entrée pendant l'effondrement doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 13 pour éviter de subir 3d5 points de dégâts. Trois PJ peuvent dégager les débris en un round, deux PJ en deux rounds, et un PJ en trois rounds.

Vipères tricéphales géantes (2) : Init +6 ; Att morsure de la tête noire +8 corps à corps (3d6 + venin jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter un malus de -1d aux tests d'incantation) et morsure de la tête rouge +8 corps à corps (3d6 + venin jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter un malus de -1d jets d'attaque) et morsure de la tête dorée +8 corps à corps (3d6 + venin jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter un malus de 1d4 en FOR, AGI et END) ; CA 16 ; DV 5d8 ; PV 20 chacune ; Mvt 12 m ; Act 3d20 ; AS protection d'Azi Dahaka ; sortilège sur la peau ; agonie de la parturiente (femelle uniquement) ; JS Vig +6, Réf +4, Vol +2 ; AL N.

Une vipère tricéphale géante peut infliger trois terrifiantes morsures, dont le venin diffère en fonction de la tête : le venin engourdissant de la tête noire handicape les tests d'incantation, le venin de la tête rouge brûle les veines et gêne les jets d'attaque, tandis que le venin de la tête dorée flétrit le corps et réduit les attributs physiques. Si on vise une tête en particulier, on peut la neutraliser en lui infligeant 6 points de dégâts. L'effet du venin dure jusqu'à réception de soins avec *neutralisation du poison et des maladies* ou de 3 DV d'*imposition des mains*. Les lanceurs de sorts adeptes d'Azi Dahaka subissent un malus de -1d aux jets d'attaque et aux tests d'incantation contre les vipères, qui sont apparentées à cet être surnaturel. L'intérieur de la peau des serpents forme un motif en langue des hommes-serpents : il décrit comment lancer *lier un patron* (pour Azi Dahaka), *malédiction serpentine, rituel de l'hydre* ou *récolter la tempête* (au choix du Juge). Un PJ qui examine le cadavre d'une vipère a droit à un test de Chance pour remarquer le motif insolite sur la peau déchirée et retroussée autour des plaies.

Quand on la tue, la femelle enceinte laisse échapper une portée de serpenteaux prématurés. La plupart sont morts, mais six survivent et attaquent aussitôt. Si les PJ se sont attaqués précisément aux endroits boursouflés du corps de la femelle, retirez un serpenteau vivant par tranche de 3 points de dégâts.

Serpenteaux prématurés (6 ou moins) : Init +2 ; Att morsure +2 corps à corps (1d3) ; CA 12 ; DV 1d4 ; PV 2 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS saut vertical de 1,20 m ; JS Vig +2, Réf +1, Vol +0 ; AL N.

Une fois les serpents vaincus, les PJ peuvent examiner l'intérieur de cet endroit. Plusieurs fresques ornent les murs, mais on n'en distingue nettement que trois.

1. Debout devant la Falaise du Croissant, un grand humanoïde à la peau noir de jais mouchetée de blanc est vénéré par un kith bleu et mince, aux moustaches argentées et portant un collier à pointes d'or.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

2. Le grand humanoïde noir et une femelle de la même couleur aident des centaines de kiths bleus à bâtir cette ville.

3. La femelle noir de jais et un kith bleu musclé partent vers les Sommets des Ancêtres, main dans la main.

Zone D – Etuqi'xo, le kith bleu: *Une tour à cinq côtés, presque intacte, se dresse à 9 m au-dessus des sables rouges, alors que les édifices qui l'entouraient se limitent à présent à quelques pierres éparpillées. Malgré les quelques trous que comportent ses murs couleur ivoire, la tour paraît robuste. Elle comprend une entrée large de 1,5 m sur un côté, et des peaux couvertes de piquants sont fixées sur trois parois de son sommet. Un vieux kith à la peau bleue sautille sur le toit plat. À voir la barbe argentée qui lui tombe aux genoux, il est incroyablement âgé, mais sa silhouette ridée demeure alerte et souple. Il porte un collier à pointes d'or et divers os noués dans sa barbe. Le kith joue avec une pierre de forme curieuse qui produit des sifflements lorsqu'il la fait tournoyer dans les airs. De temps à autre, il crie une courte phrase énigmatique… en langue commune.*

Il s'agit d'Etuqi'xo, le chef et le dernier des kiths bleu à la longévité extraordinaire qui adoraient les Navigateurs des siècles auparavant. Son fils partit avec la Navigatrice vivre dans les Sommets des Ancêtres (cf. zones C et E-4). Malheureusement, Etuqi'xo attend encore son retour. Les siècles de chagrin et d'isolement ont contribué à sa démence, mais celle-ci procède aussi d'une autre cause (cf. plus bas).

Les Navigateurs lui ont enseigné la langue commune, mais il ne se rappelle pas grand-chose. Il crie des bribes de poèmes que les PJ peuvent entendre en approchant (tirez 1d7):

1. « *Quand rocher tomba, Cieux en sortirent.* »
2. « *Fends les airs, guidé par la peau.* »
3. « *Ciel qui saigne, rocher scrute la voie.* »
4. « *S'éveille un peu, à chaque secousse.* »
5. « *S'envoler peut-être, pour retrouver Ciel ?* »
6. « *Trois têtes, ne pas déranger.* »
7. « *Pierres qui dansent, os qui cassent.* »

Il ne s'exprime que par ces phrases et ne dit rien d'autre jusqu'à sa mort (cf. plus bas). Bien qu'il ait perdu la raison, ses petites répliques constituent des indices vitaux. « *Ciel* » se réfère aux deux Navigateurs, mâle et femelle, dont les corps sont des cartes stellaires. L'entrée 2 indique que le corps d'un Navigateur est nécessaire pour faire voler le Rocher Vivant (cf. zone E-4), et la 3 présage de la fin de l'aventure, où le Navigateur meurt et où le Rocher regarde en direction des Sommets des Ancêtres.

À moins qu'ils ne s'adressent à lui, Etuqi'xo ne remarque pas les PJ avant qu'ils n'arrivent à 12 m de sa tour. Dès qu'il les repère, il attaque depuis le toit. Les PJ qui pénètrent dans la tour par la zone B voient une corde de 1,5 m qui pend d'un trou au plafond (les 7,5 m restants de la corde sont enroulés sur le toit).

Etuqi'xo: Init 2; Att hache +5 corps à corps (1d6) ou sarbacane +7 distance (1d3 + poison, 6 m/12 m/18 m) ou fronde +7 distance (1d4, 12 m/24 m/48 m) ou pierres resta +7 distance (4d4+spécial); CA 12; DV 7d8; PV 28; Mvt 9 m; Act 1d20+1d16; AS poison d'oneit (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter 1d5 points de dégâts); pierres resta (aveugle les cibles pendant 1d5 rounds dans un rayon de 3 m, jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour l'éviter); verbiage pendant les attaques; JS Vig +2, Réf +3, Vol +4; AL C.

Sur son toit, Etuqi'xo a 3 fléchettes de sarbacane empoisonnées, 20 pierres pour sa fronde et 1 hache à une main pour le corps à corps. Il dispose aussi de « pierres resta », un panier contenant des pierres, du gravier et des chapeaux de champignons resta (cf. page 14). Il le vide sur le premier PJ qui escalade la tour: les pierres infligent des dégâts et écrasent les champignons qui libèrent leurs spores aveuglantes. Avant chaque attaque (deux fois par round), choisissez une de ses petites phrases au hasard et faites-la-lui prononcer sur un ton menaçant.

L'escalade de la tour se fait avec un DD 10. Toutefois, les peaux de streklions attachées sur les côtés exposés au sud infligent 1d3 points de dégâts à ceux qui grimpent: il leur faut réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de tomber 9 m plus bas. Les côtés nord-ouest et nord-est sont adjacents à une zone de sables mouvants (cf. zone B). Les PJ recourront sans doute aux armes à distance et aux sorts pour vaincre Etuqi'xo (qui descend d'un bond et passe au corps à corps s'il manque de munitions). Lorsqu'il meurt, il hurle au ciel, dans son dernier souffle:

Quand rocher tomba, Cieux en sortirent.
Fends les airs, guidé par la peau.
Ciel qui saigne, rocher scrute la voie.
Mon fils… son Ciel… leurs pics…

Si les joueurs inspectent la pierre sonore d'Etuqi'xo, ils découvrent que sa forme évoque la Falaise du Croissant. Son collier en or vaut 100 po, et un nain le renifle à 15 m. À l'intérieur sont gravées des runes surnaturelles (*compréhension des langues* ou Lire des langues inconnues DD 12) localisant un lieu hors de la ville (« sortir par la porte sud, 1000 pas vers l'est », etc.). Au Juge de déterminer l'endroit où elles conduisent.

Si les PJ neutralisent Etuqi'xo plutôt que de le tuer et si des prêtres tentent de soigner sa folie, ils apprennent qu'on lui a volé son nom secret (un démon a « traversé le voile » après que le Navigateur est entré en stase). Seul le sort *nom secret*, une quête permettant de recouvrer la mémoire (par exemple, en retrouvant son fils) ou l'intervention d'un patron/d'une divinité permet de lui redonner ses souvenirs.

Zone E – Plateforme d'atterrissage: *La rue pavée traverse une zone de sable rouge sang et conduit à une plateforme d'albâtre triangulaire d'environ 6 m de haut et de 30 m de côté. Des rampes à droite et à gauche donnent accès au toit plat. Ce bâtiment présente bien peu de traces d'usure, bien que certaines zones de pierre s'effritent ici et là à sa surface. Les six objets argentés volants que l'on aperçoit de l'extérieur de la ville tournoient très haut dans les airs. Ils ressemblent à des disques métalliques pourvus d'une lentille centrale. Les appareils cessent leurs évolutions aériennes et adoptent une formation en triangle, chacun émettant 4 rayons de lumière rouge vif qui convergent en un seul. Une secousse se produit, dont les ondes remuent le sol et font bouger les fondations des bâtiments en ruine. Une pierre tombe de la plateforme, touche le mur et déclenche un mécanisme qui ouvre une porte jusqu'ici invisible.*

Ancien carrefour de la ville, cette zone est protégée par des drones-laser programmés par les Navigateurs. Ils attaquent quiconque s'approche à moins de 15 m (à terre ou dans les airs) de la plateforme sans se faire accompagner d'un Navigateur. L'énergie de leurs lasers agite le Rocher Vivant et provoque un grand séisme lorsque les PJ approchent. Le groupe peut tenter de détruire les robots volants, mais mieux vaut se protéger en passant la porte qui vient de s'ouvrir sur la plateforme. Les drones laser ne poursuivent pas les PJ qui entrent en zone E-1.

Drones laser (6): Init +2; Att laser +5 distance 21 m (2d10 auxquels on soustrait le bonus à la CA issu de l'armure); CA 16; DV 4d8; PV 16 chacun; Mvt vol 15 m; Act 1d20; AS rayon combiné, infravision 45 m, immunisé contre les sorts affectant l'esprit; JS Vig +4, Réf +3, Vol +2; AL N.

Le drone laser est semblable au drone lenticulaire (cf. *Compagnon de la Planète Pourpre*), mais il est équipé aussi bien pour protéger que pour effectuer des reconnaissances. Ce disque de 1,20 m de diamètre comprend 4 petites lentilles disposées autour de la moitié extérieure de ses faces supérieure et inférieure, ainsi qu'une autre, plus grande, au centre. Les petites émettent des rayons laser qui se rejoignent sous la lentille centrale (comme une pyramide) pour former un faisceau unique. Le bonus à la CA de la cible se soustrait aux dégâts infligés: par exemple, une armure de cuir octroyant +2 à la CA les réduit de 2. La lentille centrale dispose de plusieurs modes d'acquisition de l'image (vision à rayons X, infravision, etc.). Si on l'endommage (à l'aide d'un Haut fait d'armes ou autre), le jet d'attaque du drone subit un malus de -1d. Un drone laser attaque toujours à la portée maximale par rapport au groupe (21 m). Si le Juge dispose du *Compagnon de la Planète Pourpre*, il peut utiliser la table des critiques du drone lenticulaire en cas de coup critique. Plusieurs drones peuvent combiner leurs rayons en une seule puissante attaque laser: son bonus à l'attaque augmente de +1 pour chaque drone supplémentaire, et les dégâts ajoutés se déclinent en descendant la chaîne de dés. Par exemple, 3 drones peuvent combiner leurs rayons pour un bonus de +7 au toucher et 2d10 + 1d8 + 1d7 dégâts (auxquels on retire le bonus à la CA de la cible). On peut effectuer cette attaque une fois par round, en utilisant l'attaque de tous les drones impliqués. Si un drone est détruit, il est possible de récupérer 1d4 éclats de pierre de jade dans son épave.

Si des PJ grimpent sur les rampes menant au toit de la plateforme, ils en déduisent qu'il s'agit d'une grande zone d'atterrissage.

Zone E-1 – Poste de surveillance: *Bien que ses parois extérieures se composent de pierre, cette salle circulaire de 9 m de diamètre est faite d'un métal opalescent bleu-gris. Deux escaliers descendent en face de la porte, et une table incurvée et pourvue d'interrupteurs se dresse en son centre. Des câbles serpentent depuis le dessous de la table pour rejoindre un casque sans visière suspendu à un crochet près du rebord. Six images hexagonales en deux dimensions flottent au-dessus du sol près des murs, trois d'entre elles étant alignées horizontalement avec les côtés de la porte. Elles affichent des tourbillons noirs et gris.*

Si les personnages examinent le tableau de commande, montrez-leur l'aide de jeu correspondante et lisez ce qui suit.

Des interrupteurs haut/bas sont disposés sur 3 rangées et 3 colonnes au milieu du tableau, tous en position haute. En dessous se trouve un unique bouton noir. À gauche, vous voyez trois diagrammes composés de flèches vers le haut et le bas disposées sur une grille de 3 par 3 et accompagnées d'étranges runes. À droite, un dessin montre un humanoïde coiffé d'un casque, à côté d'autres runes.

Si les PJ n'ont pas détruit tous les drones, ils peuvent les diriger depuis ce tableau de commande. Chaque moniteur hexagonal affiche les actions d'un drone. S'il ne reste que 2 drones, seuls 2 moniteurs montrent leurs activités.

On donne des commandes en coiffant le casque, en pensant à l'ordre à transmettre, en basculant les interrupteurs selon une configuration particulière et en pressant le bouton pour «l'envoyer». Un PJ peut l'apprendre en déchiffrant les runes extraplanaires des Navigateurs, à droite (*compréhension des langues* ou Lire des langues inconnues DD 12). Une traduction réussie informe en outre les PJ qu'il existe d'autres commandes que celles mentionnées à gauche des interrupteurs (même si le texte ne dit pas lesquelles). Laissez les joueurs se montrer créatifs et exprimer les ordres qu'ils souhaitent transmettre et/ou tracer des schémas de flèches haut/bas, mais notez bien ce qui suit:

- Chaque commande nécessite un test d'Intelligence DD 13. Si le Juge le souhaite, il peut décider qu'un résultat de 11 ou 12 entraîne l'émission d'un ordre légèrement modifié (de son cru), sinon, c'est un «échec».
- Chaque «et» que comporte une commande entraîne un test supplémentaire. Par exemple, «survole cet endroit *et* attaque ceci» représente deux ordres.
- Il existe 512 configurations haut/bas au total, mais seules certaines sont pertinentes. Si un PJ active des interrupteurs au hasard sans «intention» particulière, il fait un test de Chance avec un d100. En cas de réussite, un ordre aléatoire (inventé par le Juge) est transmis, sinon il s'agit d'un échec.
- Pour chaque test raté, le PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 13 pour éviter de subir un choc électrique infligeant 1d7 points de dégâts. Les interrupteurs se désactivent définitivement au bout de trois échecs (pas forcément consécutifs), et le PJ reçoit alors 2d6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde possible).
- Quel que soit l'ordre envoyé, les drones restent toujours dans la ville et évitent d'attaquer le Rocher Vivant, un Navigateur, la zone E ou leurs semblables.
- Les configurations qui apparaissent sur les diagrammes du tableau ne nécessitent pas de test. Les runes extraplanaires qui les accompagnent se traduisent comme suit:

1. Tous les interrupteurs en haut: «Protéger la plateforme d'atterrissage.»
2. Les interrupteurs abaissés forment un X: «Jouer enregistrement récent.» Les PJ se voient sous six angles différents alors qu'ils se font attaquer devant la plateforme. Ils découvrent en outre que, pendant la récente secousse, un grand objet tout en longueur s'agitait sous la terre.
3. «Envoyer un signal à la base de montagne»: tous les drones restants envoient une pulsation lumineuse concentrée vers un lieu particulier des Sommets des Ancêtres.

Zone E-2 – Réserves: *Des étagères métalliques bordent les murs. La plupart sont vides, mais l'une d'entre elles contient une petite pile de plaques métalliques carrées, très plates. Près des étagères, à 1,50 m du sol, un compartiment cubique de 30 cm de côté a été creusé dans la paroi. Éclairé d'une lumière jaune moutarde, il contient apparemment des rations de champignons, mais on a l'impression qu'elles ondulent comme un reflet sur un plan d'eau. Sous l'ouverture, au mur, vous voyez un bouton.*

Cette salle abritait autrefois les diverses provisions nécessaires au fonctionnement de la station. Le reste (les plaques métalliques et les vivres) est protégé par une sphère gardienne en suspension dans une petite cabine carrée, au plafond. Celle-ci donne sur la pièce par une porte secrète de 90 cm de diamètre, actuellement ouverte, au plafond. Si les PJ viennent examiner les plaques

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

métalliques ou les vivres, ou s'ils lèvent les yeux et remarquent la sphère, celle-ci attaque, et la porte secrète se referme silencieusement derrière elle.

Sphère gardienne : Init +4 ; Att torche à plasma +4 corps à corps (1d12, ignore tous les bonus d'armure non magiques à la CA) ou rayon de douleur +5 distance (1d8, jet de sauvegarde de Vigueur DD 13 pour éviter de se retrouver à terre, impuissant, pendant 1d3 rounds ; portée 9 m) ; CA 14 ; DV 8d8 ; PV 32 ; Mvt vol 9 m ; Act 1d20 ; AS vol silencieux, infravision 9 m, immunisée contre les sorts affectant l'esprit ; JS Vig +2, Réf +5, Vol +1 ; AL N.

Le gardien est une sphère métallique de 30 cm de diamètre qui vole silencieusement pour attaquer. Elle dispose d'une batterie de lentilles pour « voir » et attaque au moyen d'une torche à plasma bleue de 90 cm ou de son rayon de douleur. La sphère présente à son sommet un panneau d'accès secret. Il faut réussir un test de Détecter les pièges et de Désamorcer les pièges DD 18 pour éviter de subir un choc électrique lorsqu'on l'ouvre (en cas d'échec, la victime subit 1d6 points de dégâts, un malus de -2d aux jets effectués pendant le combat, et ses mains engourdies ne servent plus à rien pendant 2d4 rounds). Sous ce panneau se trouve une unique pierre de jade qui désactive la sphère si on la retire. Bien que la sphère poursuive ses proies, elle ne sort pas du bâtiment. Un PJ peut se servir de la torche s'il la retire de son support une fois la sphère vaincue et la relie au gant situé dans la cabine cachée dans le plafond (pour en savoir plus sur la torche à plasma, consultez la page 23).

Trouver la trappe secrète au plafond nécessite un test d'Intelligence DD 15, avec un bonus de +2d pour les PJ qui l'ont vu s'ouvrir avant l'attaque de la sphère. Les PJ qui accèdent à cette cabine secrète trouvent le gant d'argent de la torche à plasma, trois pierres de jade et trois tubes de baume (chacun comprend une dose et guérit 1d12 PV si on l'applique, ou 1d5 points de dégâts de caractéristique si on en avale le contenu).

Le compartiment de stase temporel éclairé en jaune abrite 10 jours de rations nutritives composées de champignons violets ybolich. En appuyant sur le bouton situé dessous, on peut y accéder sans danger. Si un PJ tente de s'en emparer sans presser cet interrupteur, il n'y parvient pas et subit 1d3 points de dégâts en raison de l'exposition au champ de stase.

Les plaques métalliques posées sur les étagères forment deux des «journaux» des Navigateurs. Sur certaines sont gravés des diagrammes et des équations expliquant la conception de la chambre de stase de la zone E-4. Un autre comporte un schéma de la zone E-3 montrant la Navigatrice (aperçue sur les fresques de la Zone C) qui ouvre une grande porte à la surface du Rocher Vivant.

Zone E-3 – Portail d'embarquement : *Cette salle en forme de dôme, vide, ne présente aucune caractéristique notable excepté un trou de 6 m de diamètre au sol. Il donne sur une surface noire rappelant celle de la Falaise du Croissant.*

Le sol comporte une entrée vers le Rocher Vivant. On ne peut ni la trouver ni l'ouvrir sans Navigateur, à moins d'invoquer une puissante aide surnaturelle. Le groupe devra sans doute revenir lors d'une aventure ultérieure, accompagné de la Navigatrice.

Zone E-4 – Cellules de détention : *Un vague vrombissement émane de cette salle circulaire de 6 m de diamètre. Il provient d'une colonne de lumière jaune qui ondule entre un anneau métallique au plafond et un autre au sol. Dans cet éclairage étrange baigne un humanoïde de 2,40 m, aux proportions parfaites, qui ressemble à une sorte de mirage. Complètement glabre, il possède 3 yeux sans iris disposés en triangle (l'un d'entre eux en position de « troisième œil »). Son corps nu, entièrement noir, est piqueté de points lumineux. Un examen rapproché révèle que sa peau constitue une carte d'une région de l'espace, avec de minuscules galaxies et une grande quantité d'étoiles. Lorsqu'il respire, les étoiles ne suivent pas le mouvement comme un tatouage mais réagissent avec un délai, comme si son corps n'occupait pas complètement ce plan. Des plaques métalliques semblables à celles de la salle précédente gisent à ses pieds. Un autre ensemble d'anneaux se trouve au plafond et au sol à côté du sien, inactif celui-là. Chaque anneau au sol comporte un bouton unique. Divers diagrammes figurent aux murs métalliques.*

Lorsque les PJ examinent les murs, lisez ce qui suit.

Les gravures des murs montrent un navire volant à queue tentaculaire, dont une partie ressemble à la Falaise du Croissant.

L'appareil est en suspension au-dessus de la Planète Pourpre, et les constellations figurent au-dessus, sous une forme exagérée.

À gauche, des schémas montrent l'humanoïde mâle de face et de dos, et les mêmes graphiques représentent une femelle à droite. Des lignes émanent du vaisseau pour rejoindre diverses destinations parmi les constellations, d'où proviennent d'autres traits similaires qui les relient à des points sur le corps des humanoïdes.

Le Navigateur mâle attend dans une stase temporelle que le Rocher Vivant s'éveille. Une plaque sensible à la pression de 1,5 m de diamètre protège la chambre (DD 17 pour la trouver et la désamorcer). Quand on l'enfonce, un gaz hallucinogène rouge vif se répand dans la pièce et le couloir. Ses particules se fixent aux PJ, les rendent lumineux et octroient un bonus

à l'attaque de +1d au Navigateur. Les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour éviter d'halluciner, ce qui leur inflige un malus de -1d aux jets d'attaque et aux tests d'incantation. La stase du Navigateur prend fin si les PJ pénètrent dans la chambre (des lentilles au plafond détectent leur arrivée), si on appuie sur le bouton ou si quelqu'un déclenche le piège de l'entrée. Il lui faut un round pour émerger complètement, après quoi il attaque le groupe et appelle la sphère gardienne de la zone E-2 (si celle-ci n'a pas été détruite). Courroucé qu'on le réveille prématurément, le Navigateur considère les PJ comme des nuisibles à éliminer. Bien qu'il parle la langue commune, il ne cherche pas à parlementer, à moins que la Navigatrice n'accompagne le groupe.

Navigateur: Init +7; Att poing perforant +5 corps à corps (1d8+3); CA 17 (déphasage astral, cf. AS); DV 8d8; PV 32; Mvt déphasage 12 m; Act 2d20; AS cri percutant (rayon de 4,5 m; jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de subir 1d10 points de dégâts et de s'écrouler à terre), déphasage astral (50 % de chances d'éviter les attaques non magiques), crit 1d24/II; JS Vig +2, Réf +4, Vol +6; AL N.

Le Navigateur est un voyageur extradimensionnel dont le corps comprend une carte partielle du multivers. Au corps à corps, ses poings se transforment en longs cônes noirs et pointus pour infliger de dévastatrices attaques perforantes (utilisez la table de critiques II du livre de base). Si les deux attaques touchent, il pousse un cri percutant qui peut blesser ou jeter à terre ceux qui l'entourent. N'existant que 50 % du temps sur le plan matériel, le Navigateur se déphase sur le plan astral, ce qui le rend difficile à toucher autrement que par magie.

Si le déphasage du Navigateur lui évite un coup critique, son assaillant le touche malgré tout, à condition de réussir un test de Chance.

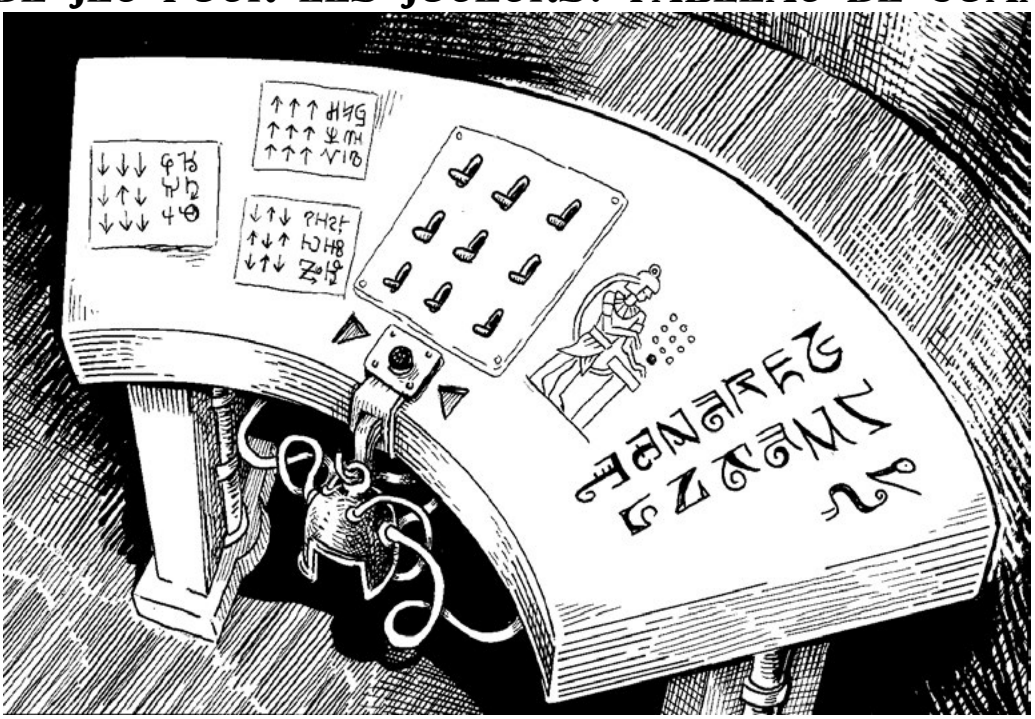
Un ensemble de plaques métalliques, le «journal» de la Navigatrice, gît par terre dans l'anneau de stase du Navigateur. Gravées en alphabet extraplanaire (*compréhension des langues* ou Lire des langues inconnues DD 17), les plaques révèlent que la Navigatrice projetait de déménager dans les Sommets des Ancêtres afin d'engendrer une nouvelle race d'hybrides Navigateurs-kiths avec le fils d'Etuqi'xo.

Les boutons placés sur les anneaux au sol sont de simples interrupteurs pour les champs de stase. Les personnages doivent toutefois attendre un tour avant d'activer un champ qu'on vient de désactiver et vice versa. Ces champs restent entièrement opérationnels, et les PJ peuvent s'en servir comme bon leur semble. À l'intérieur, le temps ralentit d'un facteur 10 000 (10 000 ans à l'extérieur correspondent à 1 an à l'intérieur). Quiconque touche un champ activé depuis l'extérieur subit 1d7 points de dégâts.

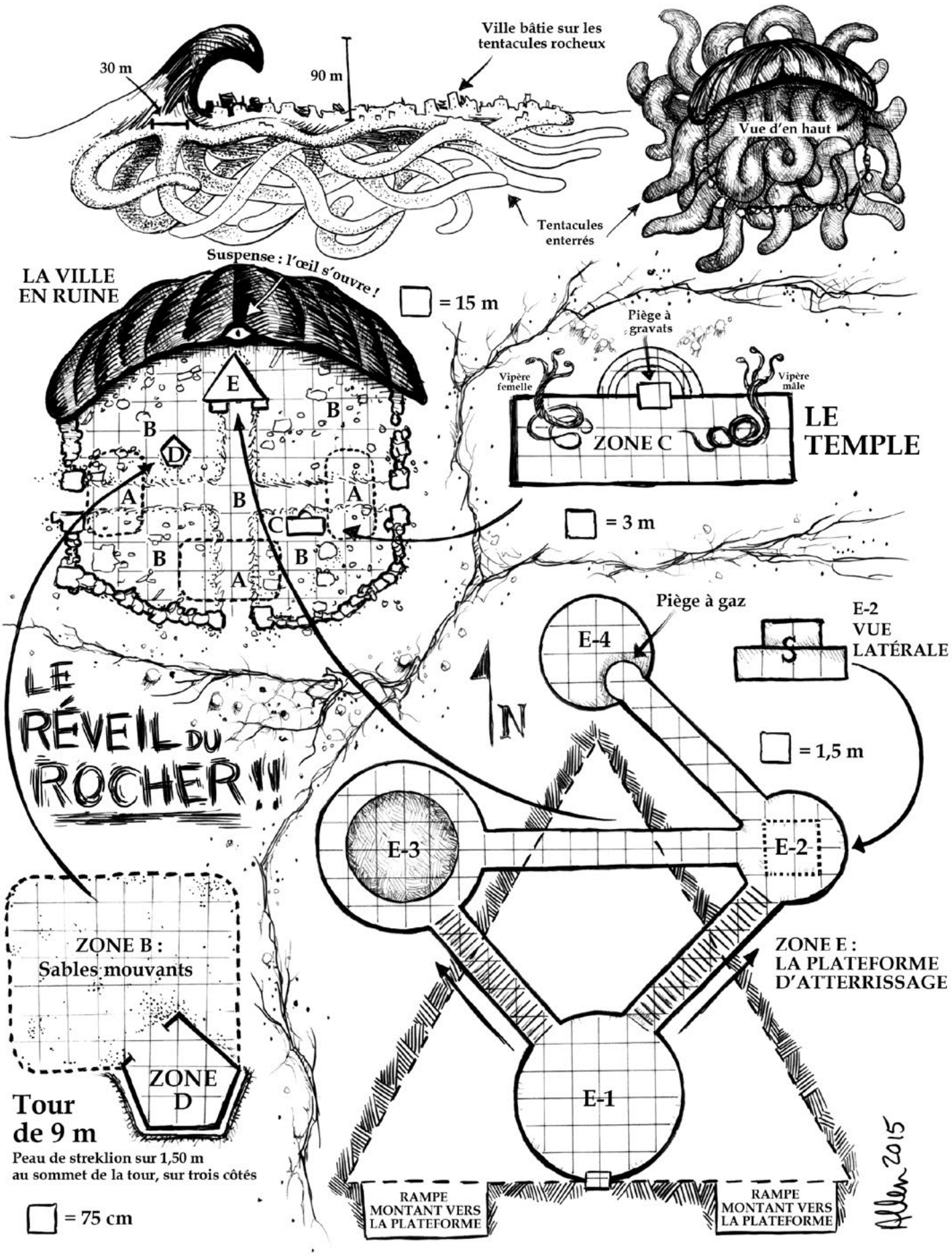
Sortie de la zone E – Conclusion: *Lorsque vous sortez de la plateforme d'atterrissage, une autre secousse se produit, la plus forte jusqu'ici. De minces plaques de roche tombent de la paroi noire qui vous domine, révélant trois yeux fermés immenses disposés en triangle. Celui du haut s'ouvre avec un fracas retentissant et braque son orbe rouge et jaune scintillant sur le groupe. Il se tourne lentement pour regarder en direction des Sommets des Ancêtres. Le séisme s'arrête, et l'œil se referme.*

Au Juge et au groupe de décider à présent si l'aventure continue. La ville est bâtie sur un vaisseau spatial géant et vivant: peut-être que les PJ peuvent s'en servir pour rentrer chez eux, ou pour naviguer dans le multivers. Quoi qu'il en soit, il leur faudra retrouver la Navigatrice dans les Sommets des Ancêtres pour y parvenir (à supposer que le Navigateur soit mort). Le fils d'Etuqi'xo a-t-il survécu? Existe-t-il une race de Navigateurs-kiths cachée parmi les sommets? Les runes du collier d'Etuqi'xo mènent-elles à un trésor? La Planète Pourpre vous attend!

AIDE DE JEU POUR LES JOUEURS: TABLEAU DE COMMANDE



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


Ville bâtie sur les tentacules rocheux
30 m
90 m
Vue d'en haut
Tentacules enterrés
Suspense : l'œil s'ouvre !
LA VILLE EN RUINE
= 15 m
Piège à gravats
Vipère femelle
Vipère mâle
ZONE C
LE TEMPLE
= 3 m
Piège à gaz
E-4
E-2 VUE LATÉRALE
S
N
= 1,5 m
LE RÉVEIL DU ROCHER !!
E-3
E-2
ZONE B : Sables mouvants
ZONE D
ZONE E : LA PLATEFORME D'ATTERRISSAGE
E-1
Tour de 9 m
Peau de streklion sur 1,50 m au sommet de la tour, sur trois côtés
= 75 cm
RAMPE MONTANT VERS LA PLATEFORME
RAMPE MONTANT VERS LA PLATEFORME
Allen 2015

LES BRETTEURS ARTIFICIELS DE LA PLANÈTE POURPRE

UNE AVENTURE DE NIVEAU 5

par Jim Wampler • Illustration de couverture : Doug Kovacs
Cartes : Mark Allen • Responsable éditorial : Rev. Dak J. Ultimak • Illustrations intérieures : Stefan Poag, Michael Wilson • Maquette : Joseph Goodman
La Planète Pourpre est une création de Harley Stroh
Traduction : Sandy « for the bretteur and for the wurst » Julien
Mise en page : Laura Lebouc • Relecture : Emmanuel Bouteille
Correction : Studio Zibeline

Testeurs : Carmin Austin, Todd Bunn, Julia Paige Hammock, Peter Mette, Randy Price, James Smith, Will Smith et Daniel Vance

Thomas Riviere - thomas.riviere@he.fr - 20250118/671/4363111/1713121

Cette aventure est conçue pour des aventuriers de niveau 5 qui ont déjà bien bourlingué sur la Planète Pourpre. Utilisez des personnages expérimentés ou prédéfinis.

CONTEXTE

Bien que le soleil délétère de la Planète Pourpre malmène les habitants depuis d'innombrables millénaires, les conditions de vie se sont clairement aggravées depuis peu. Nombre de formes de vie autochtones de la surface semblent soudain apathiques, et même les kiths qui consomment le lait de lune brassé à partir des champignons tigrés commencent à remarquer que le breuvage perd de son efficacité.

Ce phénomène provient de l'amincissement de la couche d'air qui protégeait au moins en partie ce monde des terribles rayons du soleil. À l'insu de tous, il a été provoqué par le dysfonctionnement progressif de l'ancienne centrale biosphérique située au pôle Nord. Comme les Hauts-Maîtres ont presque tout oublié de ce site antique, c'est aux PJ qu'il appartient de le retrouver et d'en découvrir le fonctionnement, voire de résoudre un autre mystère de la Planète Pourpre grâce à un mélange de chance, de courage et de persévérance…

L'HISTOIRE OUBLIÉE DE LA MAISON DRAGE

Il y a des millénaires, la maison Drage exerçait son pouvoir sur de vastes pans de l'hémisphère nord de la Planète Pourpre, dont la banquise de la calotte polaire. Protégés par le climat polaire, ses membres furent les derniers (et les moins) affectés par les radiations du soleil délétère lorsque celui-ci entama son déclin.

Leur science et leur art culminaient toujours pendant que les autres maisons entamaient leur lente descente dans la barbarie et la guerre éternelle. Les nobles scientifiques de la maison Drage comprirent où finirait par mener le changement climatique issu de forces inconnues. Ils élaborèrent rapidement le projet de bâtir une centrale biosphérique pour renforcer et renflouer l'atmosphère de la planète qui s'épuisait peu à peu. La maison Drage passa un pacte avec les maisons-nations semi-civilisées qui avaient survécu. La première céderait aux secondes toutes ses terres au sud de la banquise, en échange d'un tribut annuel total de 100 pierres de jade. Celles-ci servirent ensuite à alimenter la centrale biosphérique, qui maintint la planète entière dans un état habitable.

Depuis ces temps anciens jusqu'à une période datant de 10 générations, chaque maison majeure envoyait des caravanes porter le tribut annuel au pôle Nord. Mais au fil des siècles, l'accord passé entre maisons devint une légende, la légende se transforma en mythe, et le mythe devint au bout du compte une simple superstition. Même les plus puissantes maisons se dégradèrent en infimes poches barbares, et la pratique des pèlerinages destinés à porter le tribut tomba en désuétude.

Depuis cette époque datant de quelques centaines d'années, les Hauts-Maîtres de la maison Drage, qui ne sont plus assez puissants pour procéder autrement, ont cherché à maintenir opérationnelle la centrale biosphérique. Ils ont utilisé leurs connaissances scientifiques déclinantes pour faire naître des guerriers artificiels destinés à partir à l'aventure pour ramener autant de pierres de jade que possible. Grâce à la génétique, ils se sont clonés pour maintenir leur lignée. Lorsque leurs propres corps ont fini par souffrir de la dégradation due au clonage, ils se sont même fait greffer la tête sur les corps synthétiques qu'ils créaient.

Mais au bout du compte, même ces mesures extrêmes ne suffirent pas, car ils commencèrent à mourir. Alors que le fonctionnement de la centrale biosphérique nécessitait autrefois un minimum de 8 Hauts-Maîtres, il n'en reste plus qu'un, Dame Morn'na Bane, et elle se meurt. Et lorsque la dernière Haute-Maîtresse de la maison Drage disparaîtra dans les brumes de l'histoire, la planète et ses habitants la suivront.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

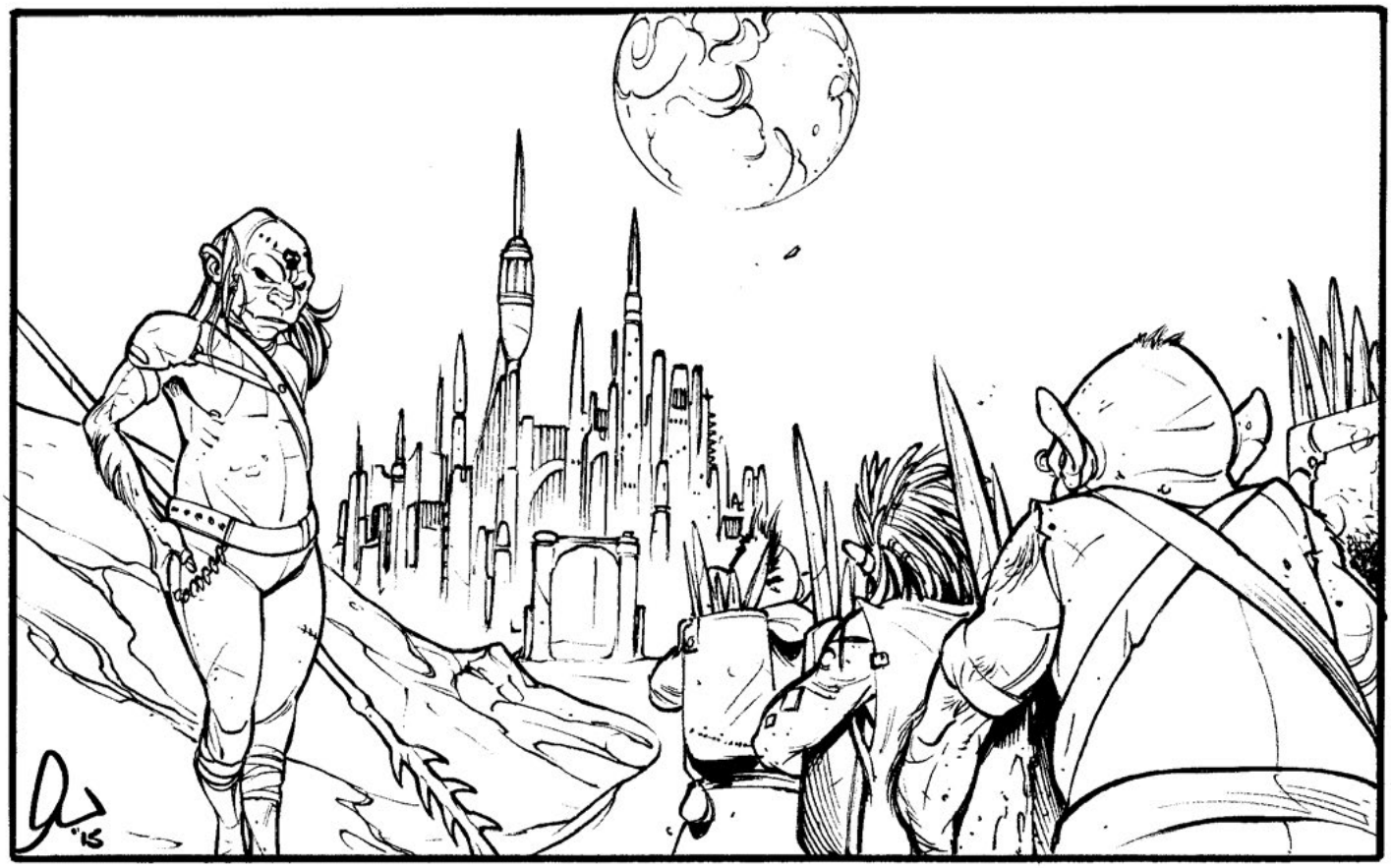
Cette aventure pourrait fort bien se dérouler en trois actes : la recherche d'indices relatifs à l'aggravation des conditions environnementales, le voyage et l'exploration de la centrale biosphérique, et finalement la confrontation avec sa gardienne, Dame Morn'na Bane de la maison Drage. Pour faciliter l'utilisation de ce scénario en convention ou comme *one-shot*, cette version écarte la première moitié (la recherche des causes et le voyage jusqu'à la centrale), qu'elle résume dans une simple introduction. Un Juge avisé qui souhaiterait en faire une campagne en plusieurs séances de jeu sur la Planète Pourpre n'aurait guère de mal à y ajouter ces éléments d'intrigue en s'appuyant sur le module *Péril sur la Planète Pourpre* et les documents associés.

DÉBUTER L'AVENTURE

Le temps que cette aventure commence, les PJ sont censés être devenus des immigrés expérimentés sur la Planète Pourpre. Ils devraient bien connaître les effets des radiations solaires, savoir comment les éviter grâce au lait de lune, posséder plusieurs artefacts locaux et s'être procuré assez de pierres de jade pour les alimenter. Parmi ces appareils devrait figurer un skiff antigravité opérationnel.

QUAND L'AIR VIENT À MANQUER

Ces derniers temps, vous avez remarqué que le lait de lune que vous consommez pour atténuer les effets néfastes du soleil délétère perdait de son efficacité. Vous constatez ensuite que même les formes de vie locales, accoutumées depuis longtemps à ses dangereuses radiations, se comportent de manière apathique, comme si une meurtrière léthargie s'emparait d'elles. Vous ne vous en êtes pas rendu compte pendant des mois, mais vous vous apercevez que vous vous essoufflez systématiquement, même après des efforts légers. Après avoir procédé à quelques recherches, le plus intelligent d'entre vous, le mage, aboutit à une explication possible : l'air que vous respirez se raréfie.



LE VOYAGE VERS LE NORD

Disposant d'un antique skiff, votre équipe de vagabonds interplanétaires et vous-même décidez d'explorer les environs depuis les airs pour vérifier l'étendue des effets du soleil délétère.

Lorsque le soleil atteint son apogée, vous constatez que le skiff s'agite et accélère, atteignant une vitesse dont vous ne l'auriez jamais cru capable. Vous avez perdu le contrôle ! L'air se met à onduler de manière étrange autour de vous, tandis que l'antique appareil gagne de la vitesse, jusqu'à ce que vous ayez du mal à respirer à cause des bourrasques. Au bout d'une heure, vous franchissez à une allure stupéfiante une crête de sommets de plus d'un kilomètre et demi tandis que la température chute à un niveau intolérable. Vous survolez ensuite une série de pics de glace apparemment infranchissables qui s'étendent d'est en ouest, à perte de vue. Alors que vous approchez de votre destination, la force inconnue qui manipule votre appareil semble vous attirer vers un temple antique, le plus grand que vous ayez jamais vu. Avec une petite secousse, votre skiff se pose non loin du bâtiment, son éclat de pierre de jade entièrement épuisé.

LA CENTRALE BIOSPHÉRIQUE

Devant vous se dresse une sorte d'immense temple, qui ressemble à une carapace de tortue géante de la taille d'une ville. Le sommet est hérissé de flèches d'un kilomètre et demi, qui crachent dans le ciel des nuages froids et violacés. Cette nappe nuageuse permanente projette une ombre crépusculaire sur des kilomètres avant de se dissiper à l'horizon dans toutes les directions.

Lorsque les PJ s'approchent de la centrale biosphérique, ils remarquent deux entrées bien visibles côté sud (zones 1-1 et 1-2).

Zone 1-1 – Sas biosphérique : *L'entrée située le plus à gauche mesure 15 m de haut sur 15 m de large. Deux portes métalliques dépourvues de charnières la bloquent. Un petit coup frappé à la surface révèle que les portes mouchetées de vert se composent d'un métal inconnu et mesurent plusieurs pieds d'épaisseur. Vos cheveux se dressent sur votre nuque lorsque vous remarquez qu'en haut, plusieurs yeux de métal fixés au bout de sortes de tiges vous jettent un regard calculateur et dépourvu d'émotion.*

Les scanners du sas attendent 3 rounds pour laisser à ceux qui se présentent à l'entrée le temps de s'identifier comme il se doit. À droite des portes, un plateau runique comprend un petit réceptacle. Deviner et entrer la séquence de runes qui les ouvre est quasiment impossible, mais laissez une minuscule chance aux PJ. Un des joueurs peut lancer un d100 : sur un résultat de 97-00, la séquence est la bonne.

On peut ouvrir les portes en déposant un éclat de pierre de jade dans le réceptacle, qui le consume alors. Aucun autre objet n'active les portes, à moins qu'il ne contienne un éclat de pierre de jade, auquel cas le dispositif fonctionne également, mais en consumant l'objet tout entier.

Les portes se composent d'*imprenabilium*, un métal élevé au 7e état de la matière, qui avale les énergies cinétiques et magiques pour les rediriger vers un univers parallèle. Par conséquent, tous les dégâts physiques infligés aux portes sont tout simplement absorbés, et les sorts dirigés contre elles échouent systématiquement. À moins que les portes ne soient correctement activées d'ici 3 rounds, les émetteurs oculaires situés au-dessus d'elles attaquent le groupe.

Une fois les émetteurs détruits, les gardes synthi-kiths (cf. zone 1-3) qui attendent derrière ouvrent de l'intérieur.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Émetteurs oculaires (4) : Init +6 ; Att émetteur de mésons +6 distance (2d12) ; CA 18 ; DV 4d6 ; PV 14 ; Mvt 0 m ; Act 1d20 ; JS Vig +6, Réf +4, Vol +10 ; AL N.

Zone 1-2 – Sas biosphérique bloqué : *L'entrée de droite mesure elle aussi 15 m de haut sur 15 m de large, mais elle est entièrement bloquée par un gros monticule d'éclats de glace géants. Toutefois, à bien y regarder, le monticule gelé comporte plusieurs ouvertures assez larges pour un humanoïde.*

Le monticule de glace abrite un orm des neiges, chétif parent des orms funestes qui s'est adapté au froid. Quiconque entre dans le monticule déclenche l'attaque de ce ver blanc et laineux. Bien que plus petit que ses cousins du désert, l'orm des neiges reste capable d'avaler une proie de taille moyenne, ce qu'il tente de faire en surgissant de la neige sous sa victime. Si deux attaques de nageoires touchent un PJ au même round, elles l'enfournent dans la gueule de l'orm, et la victime subit alors 1d6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'on la libère. On peut la dégager en infligeant 18 points de dégâts au monstre à l'aide d'une arme tranchante, de l'intérieur ou de l'extérieur.

Les PJ ont 35 % de chances de découvrir une relique dans le gosier du ver. Tirez 1d4 : (1) trousse de secours (2) calotte crânienne (3) torche à plasma (4) pistolet à rayon.

Toute exploration subséquente du monticule de glace révèle que l'orm des neiges a creusé un véritable réseau de tunnels, dont l'un monte jusqu'à la zone 1-8.

Orm des neiges : Init -2 ; Att nageoires +5 corps à corps (1d5) et mâchoires +5 corps à corps (1d12+5) ; CA 15 ; DV 8d12 ; PV 48 ; Mvt 13,5 m ; Act 5d20 ; AS : engloutissement de proie ; JS Vig +4, Réf -3, Vol +4 ; AL C.

Zone 1-3 – Attaque des synthi-kiths : *Les gigantesques portes de métal s'ouvrent lentement tandis qu'une bouffée d'air pur et frais vous traverse. À l'intérieur de l'immense salle, vous voyez une troupe de kiths armés jusqu'aux dents qui se préparent à charger. Durant les quelques secondes qui précèdent la bataille, vous avez la vague impression qu'ils ne ressemblent pas à ceux que vous avez rencontrés jusqu'ici. Ils sont bien équipés d'armes lustrées, et la peau de leur corps parfaitement formé présente une couleur saine et rose au lieu de la teinte brun ambré dont vous avez l'habitude. Jet d'initiative !*

Les gardes synti-kiths ont reçu l'ordre de repousser les envahisseurs et sont prêts à remplir leur mission au moment où le sas s'ouvre. Avec une autorité d'expert, le cérébro-chef synthi-kith ordonne à ses soldats d'engager le combat avec une salve de leurs lances de foudre avant de se rapprocher pour se battre au corps à corps lors du round suivant.

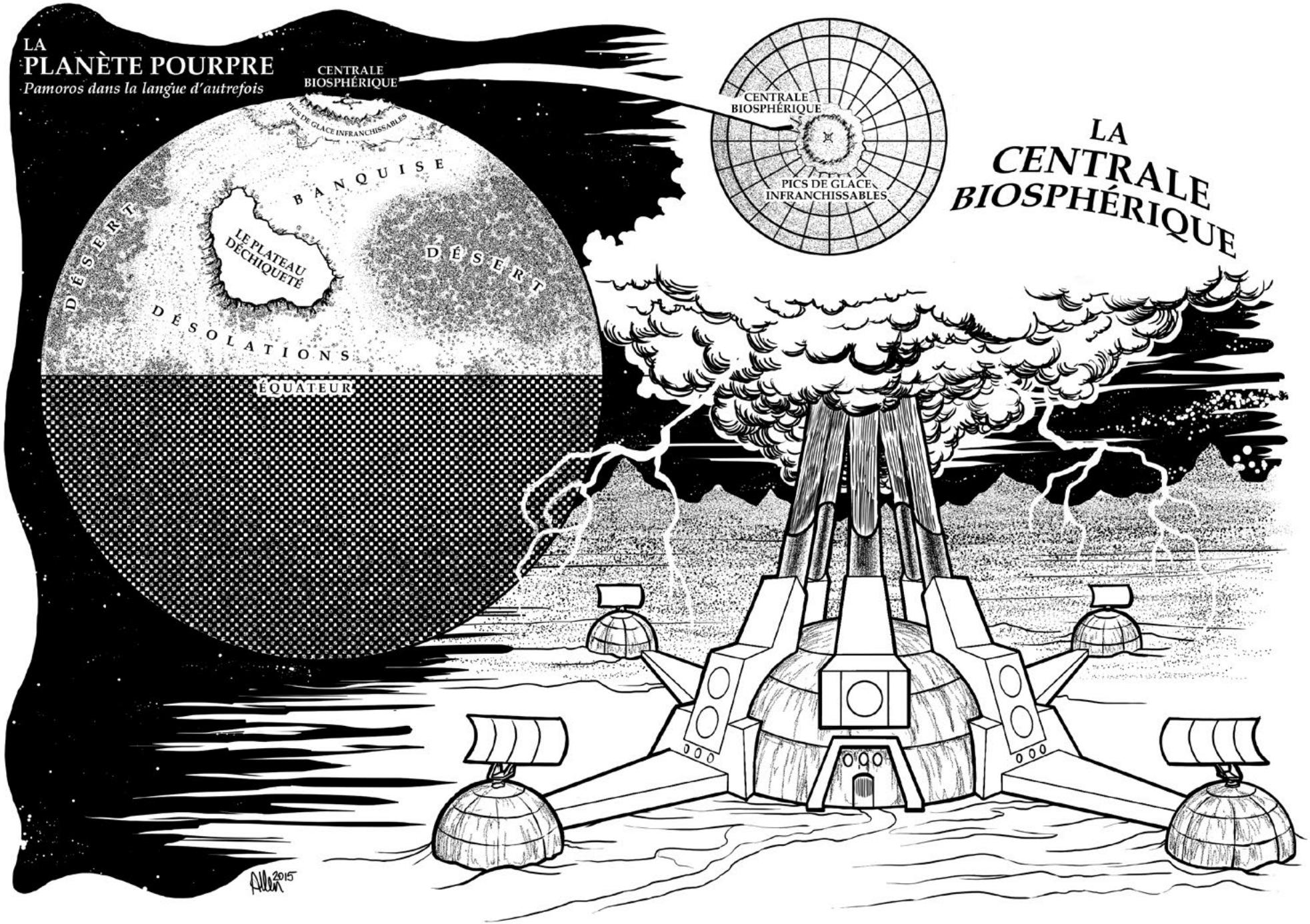
Durant le corps à corps, les PJ découvrent bien vite que les synthi-kiths ne tombent pas facilement. Étant donné qu'on les « cultive » artificiellement dans d'énormes cuves de synthi-chair, leur système nerveux est équitablement réparti dans tout leur corps, comme celui d'un calamar ou d'une pieuvre.

Quand on coupe la tête d'un synthi-kith, son corps continue donc à se battre (même s'il est aveugle et subit un malus de -4 aux attaques) pendant que la tête gronde et crache. Un synthi-kith ne cesse de se battre que quand on lui a coupé la tête, les bras et les jambes.

Malheureusement, leur nature synthétique rend les synthi-kiths particulièrement vulnérables au démembrement, leur corps fabriqué d'un seul tenant ne disposant pas de la même résistance interne qu'un squelette, avec ses articulations et sa couche de muscles. Par conséquent, quiconque se bat au corps à corps avec un synthi-kith bénéficie d'une portée de critique améliorée de 18-20 (les guerriers et autres classes qui jouissent déjà d'une meilleure portée critique peuvent utiliser la plus meilleure). Utilisez la table de critique spéciale des synthi-kiths, page 163, pour gérer les effets des coups critiques qu'ils reçoivent.

Quoi qu'il en soit, les membres et les têtes tranchées des synthi-kiths ne vivent pas éternellement. Au bout de 1d6 heures, ils fondent pour former des flaques de synthi-chair boursouflée et inanimée. Note : au cas où un synthi-kith perdrait les deux jambes et se retrouverait immobilisé, toute autre attaque portée contre lui serait automatiquement considérée comme un coup de grâce qui le décapite.

Synthi-kith (14) : Init +2 ; Att électro-spatha +2 corps à corps (1d8+1d12+2) ou lance de foudre +2 distance (3d6+2) ; CA 11 ; DV 3d12+6 ; PV 26 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS corps synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres et la tête ; JS Vig +4, Réf +0, Vol -1 ; AL N.



Thomas Bivaro - thomas.rivaro@hel.fr - 20250318071458631171713121

Cérébro-chef des synthi-kiths : Init +2 ; Att électro-spatha +2 corps à corps (1d8+1d12+2) ou lance de foudre +2 distance (3d6+2) ; CA 11 ; DV 3d12+6 ; PV 26 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS corps synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres et la tête, intelligence améliorée par sa calotte cérébrale arachnoïde ; JS Vig +4, Réf +0, Vol -1 ; AL N.

Électro-spatha : L'électro-spatha est un long sabre de 1,20 m pourvu d'une rune d'activation qui en électrifie la lame, infligeant des dégâts électriques supplémentaires (1d12+2). Alimenté par un éclat de pierre de jade, l'électro-spatha contient encore 1d6 charges quand on le récupère. Une fois les charges épuisées, et tant qu'on n'y insère pas un autre éclat, il n'inflige plus que 1d8 points de dégâts. Seuls les coups réussis dépensent une charge.

Lance de foudre : La lance de foudre est capable de projeter un arc électrique infligeant 3d6+2 points de dégâts à une portée de 30 m. Au corps à corps, elle inflige des dégâts normaux (1d8). Quand on la récupère, une lance de foudre contient encore 1d5 charges, chaque utilisation de ses pouvoirs en dépensant une. Un éclat de pierre de jade inséré à l'intérieur de l'arme lui redonne 5 charges.

Table 1-A : coups critiques contre les synthi-kiths

d6	Coup et effets critiques
1	**Non ! C'est impossible !** Votre arme coupe habilement une des mains du synthi-kith (50 % de chances qu'il s'agisse de celle avec laquelle il manie son arme). Une fois désarmé, le synthi-kith continue à attaquer avec son moignon, infligeant 1d4 points de dégâts.
2	**Tant pis pour ta jambe !** Une des jambes du synthi-kith est tranchée, ce qui limite désormais sa valeur de mouvement à 1,5 m.
3	**C'est qu'une égratignure !** Un bras est coupé au niveau de l'épaule (50 % de chances qu'il s'agisse du bras qui manie l'arme). Une fois désarmé, le synthi-kith continue à attaquer à mains nues avec l'autre bras, avec un malus de -2 (1d3 points de dégâts s'il touche).
4	**Reviens te battre !** Vous coupez les deux jambes du synthi-kith d'un seul coup. Immobilisé, il se retrouve avec une valeur de mouvement de 0 mais continue à frapper tous les ennemis qui se trouvent au corps à corps avec un malus de -2.
5	**Une blessure superficielle !** De deux moulinets précis, vous tranchez les deux bras du synthi-kith. Il tente de vous donner des coups de pied en vous raillant (1d3 points de dégâts s'il vous touche).
6	**Vous aviez l'avantage !** D'un seul coup de votre arme, vous tranchez proprement les deux jambes et un bras du synthi-kith. Il s'écroule et rampe faiblement dans votre direction à l'aide du bras qui lui reste, tout en vous maudissant.
7+	**Décapitation !** La tête du synthi-kith tombe et roule à terre, où elle continue à gronder et à cracher. Le corps se bat toujours avec un malus de -4 à toutes les actions, à moins que vous ne le démembriez.

Calotte cérébrale arachnoïde : Quand on la place sur la tête, les pattes de cette calotte en forme d'araignée percent le crâne du porteur et des filaments métalliques s'insinuent dans son cerveau pour y créer un complexe réseau cybernétique. Le porteur, subit 1d4 points de dégâts, mais son Intelligence augmente de +4, pour un maximum de 18. On ne peut plus retirer la calotte sans tuer le porteur.

Sortir du sas biosphérique

Pour passer les portes du sas secondaire, il faut d'abord fermer celles qui ouvrent sur l'extérieur et pressuriser de nouveau le premier sas. Il suffit pour ce faire d'appuyer sur la plaque sensible à la pression qui se trouve près de l'encadrement des portes. Une bouffée d'air parfumé et dense accueille les PJ, qui sentent leurs oreilles se déboucher. Tous les effets néfastes du soleil délétère sur l'Endurance cessent immédiatement à l'intérieur de la centrale biosphérique.

La plaque sensible à la pression des portes du sas intérieur présente une dépression qui correspond exactement à la main droite d'un synthi-kith. Si on l'y place (que le synthi-kith soit vivant ou mort, et il devrait y avoir de quoi faire ici…), les portes en question s'ouvrent lentement.

Notes sur l'intérieur de la centrale biosphérique

Seule une petite portion de l'intérieur de la centrale figure sur le plan, mais elle devrait suffire pour cette aventure. Les pièces sont réparties de la même façon dans les autres quartiers : le Juge peut les décrire de manière semblable ou, au contraire, les adapter pour créer de nouvelles rencontres et jouer une exploration en mode bac à sable.

Les portes intérieures des zones 1-5 à 1-11 présentent des plaques pourvues de dépressions identiques, et on ne peut les ouvrir qu'en utilisant la main d'un synthi-kith ou en leur infligeant 100 points de dégâts en un seul round, ce qui surcharge la matrice de 7e état de matière de l'imprenabilium en faisant disparaître puis réapparaître la porte en un instant, après quoi elle s'ouvre. On peut aussi ouvrir ces portes intérieures en réussissant un test de Crocheter les serrures DD 18 : attention, car en cas d'échec à ce test, les occupants de la pièce sont alertés de la présence d'intrus.

Zone 1-4 – Mess des synthi-kiths : *Lorsque la porte remonte dans un chuintement, vous découvrez une grande salle remplie de tables et de sièges curieux à un seul pied. Plusieurs synthi-kiths assis là aspirent un bouillon violacé au moyen de tubes transparents reliés à des machines au centre de chaque table.*

Ces pièces sont les stations de réapprovisionnement des synthi-kiths, l'équivalent d'un mess pour eux. Tous ceux qui sont installés aux tables absorbent un bouillon de synthi-chair par l'intermédiaire des distributeurs intégrés. En guise d'armes, ils n'ont que des dagues.

Synthi-kith (6) : Init +2 ; Att dague +2 corps à corps (1d6+2) ou distance (1d4+2) ; CA 11 ; DV 3d12+6 ; PV 26 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres et la tête ; JS Vig +4, Réf +0, Vol -1 ; AL N.

Table 1-B : Effets de l'ingestion du bouillon de synthi-chair

d5	Effet
1	**Réaction allergique :** Le corps du PJ rejette violemment les cellules de synthi-chair, et le bouillon ressort par tous les orifices possibles. Le PJ subit 1d4 points de dégâts à cause de la fièvre et de la déshydratation.
2	**Un coup de main ?** Un bras synthétique pousse au niveau du sternum du PJ. Il faut à ce dernier une semaine pour le maîtriser tout à fait, durant laquelle le membre supplémentaire s'agite et pendouille aléatoirement. Tant que cette période ne s'est pas écoulée, il ne sert à rien et inflige un malus de -2 à toutes les actions, sauf si on l'ampute (auquel cas le PJ subit 1d3 points de dégâts). Au bout d'une semaine, le PJ reçoit un dé d'action de 1d14 qu'il peut utiliser pour n'importe quelle action réalisée par le bras.
3	**Deux têtes valent mieux qu'une :** Une deuxième tête synthétique, pâle imitation de celle d'origine, pousse sur l'épaule droite du PJ. Douée d'un farouche esprit de contradiction, elle se montre bien moins intelligente que lui (tirez 2d6 pour obtenir son Intelligence). Toutes les actions du PJ subissent dorénavant un malus de -2 jusqu'à ce qu'on coupe la tête surnuméraire, ce qui lui inflige 1d6 points de dégâts. Tant qu'elle est présente, le PJ ne peut toutefois pas être surpris.
4	**Harmonie génétique :** Les matériaux génétiques des cellules de synthi-chair s'intègrent au génome du PJ. Son corps prend l'apparence de celui d'un synthi-kith. Il s'agit surtout d'une modification cosmétique, mais le PJ reçoit aussi un DV supplémentaire et permanent. Il n'obtient toutefois aucune des capacités des synthi-kiths et conserve ses caractéristiques et ses capacités de classe.
5	**C'est bon pour ce que t'as !** Les cellules de synthi-chair envahissent le sang du PJ, guérissent tous les dégâts, annulent toute perte de caractéristique (Chance comprise) et soignent toute corruption magique.

Bouillon de synthi-chair : Si les PJ goûtent le bouillon par l'intermédiaire des distributeurs, tirez sur la table 1-B pour en déterminer l'effet.

Zone 1-5 – Dortoir des synthi-kiths : *Vous entrez dans une pièce remplie de grossières paillasses installées sur des ovales métalliques en suspension à 30 cm au-dessus du sol. Ce dortoir crasseux est plein de chiffons et de couvertures sales éparpillés, et un seul synthi-kith l'occupe. Il tente aussitôt de se ruer vers un petit panneau métallique fixé au mur ouest.*

L'unique occupant synthi-kith de la pièce arrive au panneau et active une alarme au bout de 1 round si personne ne l'en empêche. Une fois déclenchée, l'alarme convoque une autre escouade de synthi-kiths qui arrivent au bout de 4 rounds d'une autre section de la centrale. Ils sont identiques à ceux de la zone 1-4. L'unique synthi-kith du dortoir n'est armé que d'une dague.

Si les PJ fouillent le dortoir, ils trouvent autant de dagues qu'ils peuvent en souhaiter, mais pas grand-chose d'autre. Un des tas de chiffons grouille de mites des sables.

Demandez à tous les PJ dont la valeur de Chance est inférieure à 9 d'effectuer un test de Chance. Le PJ qui obtient le résultat modifié le plus faible subit une infestation de mites des sables, et les démangeaisons infligent un malus de -2 à toutes ses actions jusqu'à la fin de l'aventure (ou jusqu'à ce qu'il se désinfecte dans les douches soniques des zones 1-10 et 1-11).

Une imposition des mains d'au moins 3 DV débarrasse également le PJ de ces parasites.

Zone 1-6 – Arsenal des synthi-kiths : *Jackpot ! Cette salle déserte contient un comptoir métallique central en suspension dans l'air, sur lequel reposent d'étranges outils inconnus. Les étagères sont pleines d'électro-spatha et de lances de foudre, toutes plus ou moins démontées pour entretien ou réparation.*

Les chefs synthi-kiths pourvus de calottes cérébrales arachnoïdes se servent de l'arsenal pour entretenir et réparer leurs armes, de manière tout à fait lamentable.

Autorisez les PJ qui souhaitent monter une arme en état de fonctionnement à effectuer un test d'Intelligence DD 18. En cas de réussite, ils n'ont malgré tout que 50 % de chances d'obtenir un instrument fonctionnel. Une arme défaillante explose la première fois qu'on l'active, infligeant 4d6 points de dégâts dans un rayon de 3 m.

Notez que la pièce ne contient aucun éclat de jade : pour alimenter une arme assemblée de la sorte, un PJ doit en fournir un lui-même. Si l'arme explose, la déflagration détruit bien sûr l'éclat utilisé.

Zone 1-7 – Salle d'encéphalo-éducation : *Un mur de 15 cm d'épaisseur, composé d'une substance transparente et particulièrement dure, divise cette salle en deux. Côté nord se dresse un piédestal métallique dont la surface supérieure comprend une myriade de pierres précieuses sombres. L'autre moitié comprend un grand siège inclinable pourvu de deux énormes pierres d'ambre disposées de part et d'autre du repose-tête. Aux murs des deux moitiés de salle, des étagères contiennent des centaines d'orbes métalliques mesurant environ 7,5 cm de circonférence.*

Dans un lointain passé, cette salle servait à inculquer aux guerriers synthi-kiths tout le savoir nécessaire pour gérer et entretenir la centrale biosphérique.

Au fil des siècles, bien des orbes de données ont fini par se corrompre ou par griller. Les PJ se rendront vite compte qu'un réceptacle en forme d'orbe occupe le dossier du fauteuil d'encéphalo-éducation. S'ils branchent un orbe dans le siège et tentent de manipuler le piédestal de contrôle, le fauteuil s'active et tente d'en transmettre directement le contenu dans l'esprit de toute créature qui y est assise (utilisez la table 1-C, page suivante).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Les orbes de données se composent d'un alliage contenant 95 % d'or pur, ce que des nains détectent aussitôt. Ils restent donc précieux (10 po pièce), qu'ils contiennent des données valides ou non, et les étagères en abritent 125. Toute tentative visant à retirer les pierres précieuses du fauteuil ou du piédestal de contrôle nécessite un test de Force DD 15 et produit une pierre valant 100 po, d'un type inconnu. Que l'opération d'extraction ait réussi ou non, la personne qui s'y est livrée (ainsi que tous ceux qui restent en contact physique avec l'appareil pendant ce temps) reçoit 1d6 points de dégâts électriques sous forme d'une gerbe d'étincelles et de petits arcs de foudre. Une fois les pierres retirées, le siège d'encéphalo-éducation perd toutes ses propriétés.

Zone 1-8 – Labo génétique et infirmerie des synthi-kiths : *De prime abord, vous prenez cette pièce pour une salle de torture médiévale, avec ses murs éclaboussés de sang et ses machines hérissées de lames menaçantes au plafond. Dans un des murs, des compartiments transparents abritent des corps de synthi-kiths sans tête. Dans le mur d'en face, des casiers contiennent toute une série de têtes difformes qui étaient sans doute humaines jadis. Un corps de synthi-kith repose sur une table au centre de la salle. Avec stupéfaction, vous constatez que même en l'absence de tête, il semble tiède et respire.*

C'est dans cette salle que la Haute-Maîtresse de la maison Drage, Dame Morn'na Bane, prolonge sa vie depuis des millénaires en greffant sa tête sur une série de corps de synthi-kiths, mais le rendement de l'opération décroît constamment. Elle se livre en outre à des expériences génétiques ratées pour tenter de cloner sa propre tête, pour des raisons que les PJ pourront découvrir par la suite.

Si un PJ a obtenu les connaissances nécessaires en zone 1-7, il peut se servir lui aussi de l'équipement chirurgical robotisé. Greffer la tête d'un PJ sur le corps placé sur la table crée un nouveau Haut-Maître associant l'esprit et les connaissances du sujet de base aux capacités d'un robuste synthi-kith.

Greffer une des têtes difformes sur le corps crée une version complètement démente de Morn'na Bane, qui attaque immédiatement le groupe.

Sans les connaissances requises, trafiquer les contrôles de cet équipement représente un terrible risque. Ceux qui tentent de toucher les commandes au hasard doivent effectuer un test d'Intelligence sur la table 1-D, page suivante, en tirant à chaque nouvelle tentative.

Table 1-C : Effets du fauteuil d'encéphalo-éducation

d5	Effet	Connaissances obtenues
1	**Graves dégâts cérébraux!** Un hématome permanent réduit de 1d6 l'Intelligence du sujet.	Vous savez à présent construire, réparer et entretenir les électro-spathas et les lances de foudre ! Malheureusement, les données transmises sont tellement corrompues que le PJ a encore moins de chances de réussir ces opérations que s'il n'avait rien appris (il n'a plus que 25 % de chances d'obtenir une arme fonctionnelle en zone 1-6).
2	**Dissonance cognitive :** Le sujet n'arrive pas à encaisser l'étendue de ce qu'il vient d'apprendre et se détache de la réalité pendant 1d3 heures, au cours desquelles il considère tous les Hauts-Maîtres comme de véritables dieux.	Fonctionnement des cuves de synthi-kiths. Le PJ comprend dorénavant comment activer l'armature et les robinets des lasers UV de la zone 1-9 pour faire sortir un synthi-kith entier des cuves de synthi-chair. Il faut 1 h par cuve pour produire chaque synthi-kith, qui obéit automatiquement à son créateur. Muet et pourvu d'une valeur d'Intelligence de 2d6 seulement, il ne sait que ce que le PJ lui enseigne. Le synthi-kith a 25 % de chances par heure de devenir fou et de s'en prendre à la personne vivante la plus proche. Le PJ conserve ces connaissances 12 h seulement.
3	**Migraine :** Le savoir inédit surcharge le cerveau du sujet, qui se retrouve presque paralysé par les maux de tête. Il subit un malus de -2 à toutes ses actions pendant les 1d24 heures qui suivent.	Fonctionnement de la centrale biosphérique (agencement des éclats). Le PJ comprend soudain comment placer les éclats de jade dans le collecteur de la biosphère de la zone 1-12 afin d'alimenter le complexe. Il conserve ces connaissances 24 h.
4	**Essor cérébral :** Les connexions neurales du sujet, temporairement modifiées, augmentent son Intelligence de 1d6 points (maximum 18) pendant les 12 prochaines heures. Ces points d'Intelligence peuvent servir pour le brûlesort.	Fonctionnement de la centrale biosphérique (chambres des Hauts-Maîtres). Le PJ comprend dorénavant qu'un être vivant doté d'une Intelligence de 15 au moins doit occuper l'une des chambres des Hauts-Maîtres en zone 1-13 pour diriger le flux vert qui alimente la centrale biosphérique. Il conserve ces connaissances 48 h.
5	**Accélération cérébrale :** L'esprit du sujet s'étend pour accueillir le savoir obtenu. Son Intelligence augmente de 1d3 points de façon permanente (maximum 18).	Les Hauts-Maîtres de la maison Drage ont développé une forme d'immortalité en fabriquant des corps artificiels et en imaginant comment fixer leurs propres têtes sur ces formes robustes. Vous comprenez à présent comment utiliser l'équipement chirurgical de la zone 1-8. Vous conserverez ces informations à jamais.

Table 1-D : Test de l'infirmerie robotisée

d20 + mod d'INT	Résultat
1	L'infirmerie robotisée s'active et devient folle, bénéficiant de l'effet de surprise. L'appareil cherche à décapiter tous les occupants de la pièce.
2-17	L'infirmerie robotisée s'active et devient folle, bénéficiant de l'effet de surprise. L'appareil tente d'utiliser ses 4 attaques pour couper deux têtes au hasard et les intervertir sur leurs corps d'origine.
18-19	L'équipement chirurgical robotisé s'active, et une voix calme et profonde s'adresse au personnage. « Dois-je procéder à l'expérience n°4234 de propagation des Hauts-Maîtres, Dame Bane ? » Si le PJ répond oui, l'appareil retire aussitôt l'une des têtes mutées de son compartiment pour la greffer au corps du synthi-kith de la table, créant ainsi un clone monstrueux et fou de Morn'na Bane.
20+	L'équipement chirurgical robotisé s'active, et une voix calme et profonde s'adresse au personnage. « Êtes-vous prête pour la prochaine opération d'immortalité, Dame Bane ? » Si le PJ répond oui, l'appareil lui retire immédiatement la tête et la greffe au corps du synthi-kith étendu sur la table.

La majeure partie du robot chirurgical est intégrée au plafond : les PJ devront donc détruire ses 4 bras pour le neutraliser entièrement. Note : au fond d'une des grandes réserves de corps, un trou conduit aux tunnels de l'orm des neiges reliés à la zone 1-2.

Bras robotisé de l'infirmerie (4) : Init +10 ; Att vibro-scie/lame/scalpel/cisailles +5 corps à corps (1d20+10) ; CA 17 ; DV 4d20 ; PV 41 chacun ; Mvt 0 m ; Act 1d20 ; AS les bras robotiques peuvent atteindre n'importe quel point de la pièce, décapite sur un résultat de 18-20 (intervertit les têtes coupées en les greffant au round suivant) ; JS Vig +4, Réf +10, Vol -1 ; AL N.

Clone monstrueux et fou de Morn'na Bane : Init +5 ; Att griffes +5 corps à corps (1d8+2) ou rafale psionique +5 distance (6d6+2) ; CA 11 ; DV 4d12+6 ; PV 32 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS corps synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres et la tête, rafale psionique ; JS Vig +4, Réf +0, Vol +8 ; AL C.

Zone 1-8a – Labo abandonné : *Des vitrines de tailles diverses bordent les murs de cette pièce poussiéreuse. De longs bras mécaniques pourvus de lames rouillées et d'autres instruments pointus ou tranchants pendent du plafond.*

Cette salle est abandonnée depuis longtemps. Il y a 20 % de chances que 1d4 des bras robotiques (cf. zone 1-8) fonctionnent encore et attaquent les PJ. Ils tentent de couper les têtes pour les greffer à des corps aléatoires (ou inexistants !).

Zone 1-9 – Cuves des synthi-kiths : *D'énormes cuves où bouillonne une substance visqueuse et rosâtre bordent les deux côtés de cette salle de 15 m de long. Bien que personne ne s'en occupe, vous comprenez aussitôt que les tubes et les robinets disposés au-dessus de chaque cuve servent vraisemblablement à les remplir. Un piédestal incrusté de joyaux occupe l'autre bout de la pièce. De fins rayons de lumière violette projetés par des sortes d'antennes d'insectes, de chaque côté des robinets, tracent rapidement des motifs ésotériques à la surface bouillonnante de chaque cuve.*

Les cuves de synthi-chair de la pièce créent en ce moment même des synthi-kiths de rechange, car la mort des gardes en zone 1-3 les a automatiquement déclenchées. Une fois que les PJ ouvrent la porte, à chaque round, un tiers d'un nouveau synthi-kith émerge lentement de chaque cuve. Si on les laisse tranquilles pendant 3 rounds, 8 synthi-kiths flambant neufs sortent de ces machines. Ces créatures artificielles sont désarmées, n'ont

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

aucune éducation et sont plongées dans un état de confusion. Si on s'approche d'elles de quelque façon que ce soit, craintives, elles attaquent les PJ en les frappant avec leurs poings et leurs griffes encore humides.

Synthi-kith fraîchement émergé (8) : Init +0; Att poing +2 corps à corps (1d6+2); CA 11; DV 3d12+6; PV 26; Mvt 9 m; Act 1d20; AS corps synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres et la tête; JS Vig +4, Réf -2, Vol -4; AL N.

Si les PJ détruisent les émetteurs laser à UV (CA 12, 6 PV chacun, 2 par robinet) avant qu'un synthi-kith ne soit entièrement formé, le processus échoue, et la créature partiellement formée retombe dans la cuve pour se fondre dans le chaudron de synthi-chair visqueuse. Les PJ qui tentent de manipuler les panneaux de contrôle sans avoir reçu les connaissances nécessaires dans le siège d'encéphalo-éducation de la zone 1-7 ont fort peu de chances de faire fonctionner correctement ces machines. Ils peuvent effectuer un test d'Intelligence. Sur un résultat naturel de 20, ou un résultat poussé au-dessus de 20 par la Chance, le PJ parvient à éteindre l'appareil jusqu'à ce qu'on le réactive manuellement. Tout résultat inférieur à 20 provoque une panne, et les tubes se mettent alors à déverser un flot de synthi-chair dans les cuves.

Dans ce cas, la synthi-chair se met à déborder des cuves et se rassemble au centre de la pièce pour former une masse de synthi-vie trouble et agitée, qui se lève et attaque les PJ dès qu'on lui inflige des dégâts ou que quelqu'un ferme les robinets. La synthi-masse possède 1 DV par round où les robinets restent ouverts, et 1 attaque de pseudopodes par DV. On peut fermer ou bloquer les robinets grâce à diverses tactiques ingénieuses, mais une simple attaque de corps à corps n'a que 50 % de chances d'interrompre le flot, car on risque autant de briser la tuyauterie que de la bloquer en la pliant (les robinets ont une CA de 12, et il faut leur infliger 12 points de dégâts pour les bloquer).

Synthi-masse : Init +0; Att pseudopodes +1 corps à corps (1d6); CA 11; DV 1d12 (1 DV par round où les robinets restent ouverts); PV variables; Mvt 9 m; Act 1d20 par pseudopode; JS Vig +4, Réf -2, Vol -4; AL C.

Zone 1-9a – Cuves abandonnées : *Cette salle remplie de déchets contient de grandes cuves et d'autres appareils, pour la plupart fissurés ou entièrement démontés. Un piédestal trône à l'autre bout.*

Cette salle ressemble à la zone 1-9, mais l'équipement, abandonné depuis des lustres, est clairement endommagé. La console poussiéreuse a perdu tous ses composants essentiels. Il y a 10 % de chances qu'une synthi-masse dotée de 1d6 dés de vie et du même nombre de pseudopodes occupe cette salle (cf. zone 1-9).

Zone 1-10 – Quartiers réinvestis des Hauts-Maîtres : *Cette salle offre un contraste marqué avec les dortoirs des synthi-kiths. Remplie de luxueux tapis et de meubles à filigrane d'argent, elle abrite même un fauteuil flottant. Son seul occupant est un synthi-kith doté d'une tête particulièrement volumineuse, vêtu d'un harnais orné de pierres précieuses et d'une grande cape de velours, et armé d'un sabre ainsi que d'une dague. Une calotte arachnoïde repose sur sa tête. Au lieu de dégainer son arme, il croise ses bras énormes sur son torse puissant et vous jette un regard brillant de malveillance.*

Sar S'Vatha est un synthi-kith avancé et peu ordinaire, doté de puissants pouvoirs mentaux. Créé par Dame Morn'na Bane il y a deux cents ans pour l'assister dans ses efforts de restauration de la centrale biosphérique en déclin, Sar S'Vatha se rebella et prit le contrôle du complexe. Il commande désormais à tous les autres gardes synthi-kiths, comme si la centrale était son propre royaume privé.

Sar S'Vatha est déjà au courant de l'invasion des étrangers, mais il ne s'attendait pas à ce qu'ils arrivent si loin. Plein d'arrogance et convaincu de l'efficacité de ses pouvoirs, il a choisi de les affronter directement, sans l'aide de congénères qu'il pourrait pourtant facilement appeler. Il porte au cou un médaillon de bronze au bout d'une chaîne. Le bijou comprend une pierre turquoise d'un côté et un glyphe runique de l'autre.

Cette pièce abrite une douche sonique et peut servir à décontaminer un PJ infesté par les mites des sables (dans la zone 1-5). L'appareil peut présenter d'autres avantages, si le Juge le souhaite.

Sar S'Vatha : Init +10; Att sabre +10 corps à corps (1d14+2) et dague +10 corps à corps (1d4+2) ou pouvoirs psioniques (voir plus bas); CA 16; DV 12d12+2; 85 PV; Mvt 9 m; Act 4d20; AS pouvoirs psioniques, corps synthétique qui continue à se battre jusqu'à ce qu'on lui ait coupé les membres, tête autonome; JS Vig +8, Réf +4, Vol +10; AL C.

Si on décapite Sar S'Vatha, des pattes d'araignée poussent sous sa tête, qui court précipitamment dans la pièce en tentant d'utiliser ses pouvoirs mentaux contre ses adversaires.

Tête coupée de Sar S'Vatha : Init +10 ; Att pouvoirs psioniques (cf. plus bas) ; CA 12 ; DV 1d12+2 ; PV 11 ; Mvt 3 m ; Act 4d20 ; AS pouvoirs psioniques, tête autonome ; JS Vig 4, Réf +2, Vol +10 ; AL C.

Pouvoirs psioniques de Sar S'Vatha :

- **Régénération :** Sar S'Vatha est capable de soigner psychiquement 3d12 points de dégâts sur son propre corps, jusqu'à quatre fois par période de 24 h.
- **Domination :** D'un regard, Sar S'Vatha peut complètement dominer les esprits les plus faibles. Il lance 1d20+10 à chaque tentative : chaque résultat supérieur ou égal à la valeur de Présence de la cible indique que Sar S'Vatha est désormais capable de la commander par la pensée. Par la suite, les cibles dominées ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté DD 18 à chaque round pour se libérer de l'emprise de Sar S'Vatha.
- **Génération de champ de force :** 4 fois par jour, l'esprit de Sar S'Vatha peut projeter un champ de force télékinétique capable d'absorber jusqu'à 25 points de dégâts avant de céder.
- **Génération d'illusions :** Sar S'Vatha est capable de projeter des illusions réalistes dans l'esprit des êtres peu méfiants ou peu intelligents. Il se sert la plupart du temps de ce pouvoir pour donner l'impression que des hordes de guerriers synthi-kiths affluent, afin de troubler l'ennemi et de détourner son attention pour attaquer. Ses proies ont droit à un jet de sauvegarde de Volonté DD 16 *seulement* si elles déclarent qu'elles pensent que ce qu'elles voient sont des illusions. Tant que le jet de sauvegarde n'est pas réussi, les créatures illusoires peuvent infliger 1d6 points de dégâts par round.

Zone 1-11 – Quartiers abandonnés : *Cette salle est un appartement crasseux, mal éclairé et abandonné depuis bien longtemps comme tous les autres. On en a retiré tous les meubles, et même les déchets qui subsistent sont couverts d'une épaisse couche de poussière.*

C'est dans ces salles que logeaient les Hauts-Maîtres de jadis. Elles ne contiennent presque aucun objet de valeur. Ceux qui les fouillent de fond en comble conservent toutefois une maigre chance (15 %) de trouver un médaillon de bronze perdu, copie conforme de celui que possède Sar S'Vatha, en zone 1-10. Les douches soniques de ces appartements ont chacune 25 % de chances de fonctionner, et peuvent servir à éliminer une infestation de mites des sables (issue de la zone 1-5) ainsi que d'autres désagréments si le Juge le permet.

Zone 1-12 – Cœur de la centrale : *Le couloir débouche sur une sorte d'immense cathédrale au plafond en dôme, si grande que vous n'arrivez pas à l'embrasser du regard sans tourner la tête. Un sol métallique en demi-cercle s'étend à perte de vue, à l'ouest comme à l'est. À un peu plus de 20 m devant vous, une estrade d'au moins 90 m de large monte de plusieurs étages dans les airs pour former la base d'une colonne cylindrique d'or et d'argent qui monte vers le plafond en dôme à des dizaines et des dizaines de mètres de hauteur. Au pied de cette colonne de 24 m de diamètre se trouve une série de grandes portes : vous en distinguez au moins quatre de ce côté. Des rampes inclinées de 3 m de large conduisent à l'estrade et aux portes. À peu près au milieu de la colonne, une grande sphère transparente émet une vive lumière couleur d'émeraude. D'énormes contreforts composés de la même substance que l'extérieur de la centrale émanent de la paroi extérieure de la salle, tous reliés à la colonne du milieu par des tuyaux de plus de 3 m de circonférence, à un point situé juste au-dessous de la sphère lumineuse.*

Le sort de toute vie sur la Planète Pourpre dépend de cette antique machine presque indestructible. Lorsqu'elle fonctionnait correctement, des Hauts-Maîtres spécialement formés se relayaient pour occuper les 8 cabines prévues à cet effet autour de la colonne. Tous les membres de la maison Drage grandissaient en sachant bien que leur devoir envers leur maison, leur famille et même la planète tout entière exigeait qu'ils remplissent cette fonction.

Chaque noble scientifique prenait place dans l'encéphalo-siège d'une des cabines et se servait de son esprit avancé pour diriger et contrôler le cœur de la centrale biosphérique. Celui-ci pompait le Flux vert issu des profondeurs de la terre et le filtrait au travers de la gigantesque pierre de jade qui occupe le centre de l'appareil. Les gaz inertes, captés dans la chambre lumineuse, y étaient décuplés et transformés en gaz vitaux avant d'être libérés dans l'atmosphère qu'ils alimentaient et entretenaient. D'autres machines de la centrale pouvaient aussi se servir d'éclats de pierre de jade pour reconstituer en permanence l'énorme pierre qui rendait possible le processus tout entier.

Pendant des millénaires, la machine fonctionna admirablement. Mais au fil des siècles, les scientifiques de la maison Drage perdirent leur capacité de reproduction naturelle, ce qui les conduisit à développer des méthodes radicales pour prolonger leur existence. La corruption magique issue de la proximité du Flux vert finit par saper leurs forces jusqu'à ce que tout ne repose plus que sur une Haute-Maîtresse, Dame Morn'na Bane.

Zone 1-13 – Cabines des Hauts-Maîtres : *Vous distinguez huit portes disposées par tranche de 45° autour de la colonne géante et composées du métal dont vous avez appris le nom, l'imprenabilium. Auprès de chaque porte se trouve une plaque métallique qui comprend deux dépressions : la première, familière, en forme de main de kith, et la seconde formant un rond parfait de 10 cm de circonférence.*

Pour ouvrir les portes des cabines des Hauts-Maîtres, il faut à la fois la main d'un synthi-kith et le médaillon de bronze des zones 1-10 ou 1-11. Les portes en imprenabilium absorbent n'importe quelle quantité de dégâts physiques ou magiques sans broncher, mais il est possible d'en surcharger la matrice quantique en leur infligeant 125 points de dégâts en un seul round. Les portes scintillent alors, leur forme physique se retrouvant déphasée un instant sur un plan parallèle, et elles s'ouvrent au round suivant, lorsque leur matrice métallique reprend sa cohésion.

Dans 7 des 8 cabines, les PJ ne découvrent qu'une sorte de trône où repose le cadavre desséché d'un membre depuis longtemps oublié de la maison Drage. Tirez un d8 chaque fois que les PJ fouillent une nouvelle cabine. Sur un résultat de 1, ou lorsqu'ils ont examiné toutes les autres, ils découvrent celle qu'occupe encore Dame Morn'na Bane.

Lorsque cette cabine s'ouvre, vous remarquez aussitôt qu'elle diffère des autres. Inondée de lumière vert clair, elle abrite un fauteuil où repose une Haute-Maîtresse ridée mais manifestement vivante, reliée

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

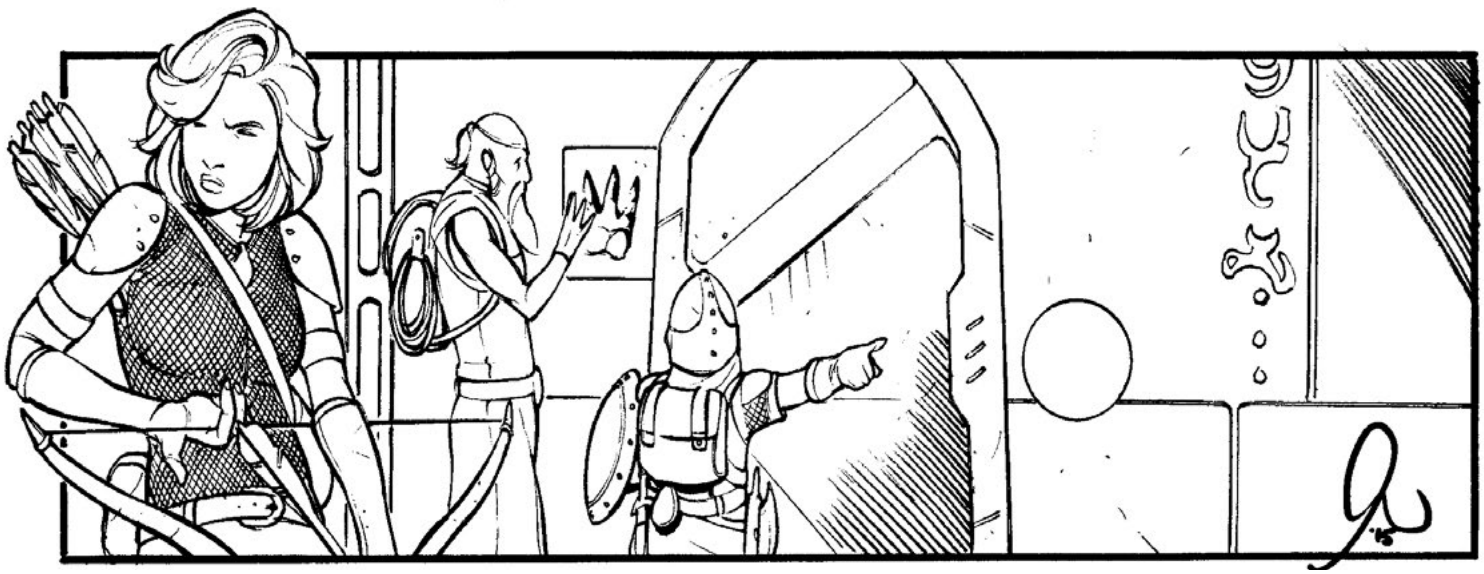
au siège par une multitude de câbles et de tubes. La tête de la vieille femme est greffée à un corps de synthi-kith racorni qui ne remplit plus vraiment sa volumineuse robe élégante et son harnais orné de joyaux. Des éclairs de lumière d'émeraude émanent des tubes fixés à son front ridé, remontent au plafond et sortent de la cabine.

Sar S'Vatha a maintenu Dame Morn'na Bane prisonnière dans cette cabine depuis près de deux siècles, pendant qu'il tentait de créer des clones synthétiques de la Haute-Maîtresse pour remplacer les autres Hauts-Maîtres agonisants. Plongée dans la torpeur, elle ne représente aucun danger pour les PJ, et on ne peut pas la réveiller. Il s'agit d'un avantage, au bout du compte, car si on la tuait ou si on la retirait de son trône, la centrale biosphérique s'arrêterait de fonctionner, et ce serait la fin de toute vie sur la Planète Pourpre. Peu après l'ouverture de la cabine, un message holographique se déclenche.

Une image transparente et fantomatique apparaît devant vous. Elle crépite, imparfaite et fréquemment parcourue de bandes de distorsion polychromatiques. En plissant les paupières, vous comprenez que la belle jeune femme mince et vêtue de splendides atours qui se tient devant vous est une version bien plus jeune de la vieillarde reliée au fauteuil. Elle vous parle d'une voix où résonne l'écho des siècles écoulés.

« Si vous me voyez à présent, mes enfants, sachez que j'ai fait tout ce qui était en mon pouvoir pour préserver notre avenir et notre mode de vie. Mais malgré mes plus vaillants efforts, j'ai de toute évidence échoué. Au nom de tous ceux qui ont vécu et de tous ceux encore à naître sur Pamoros, je vous implore : apprenez tout ce que vous pouvez de nos erreurs et corrigez-les avant qu'il ne soit trop tard. Je vous fais don de tout ce que contient ce temple extraordinaire, afin que vous accomplissiez cette mission. »

Sur ces mots, l'image disparaît et vous laisse réfléchir à votre sort.

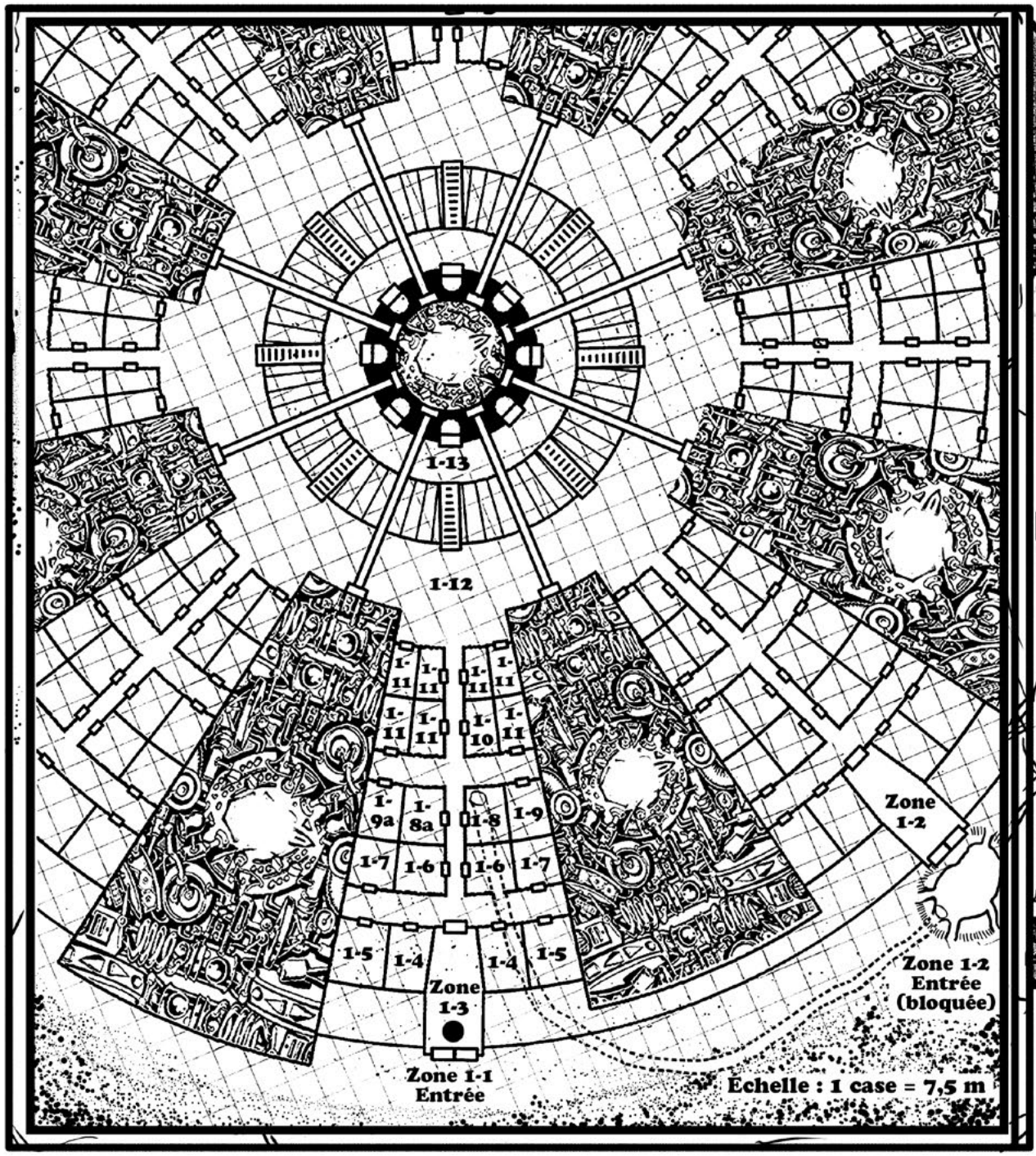


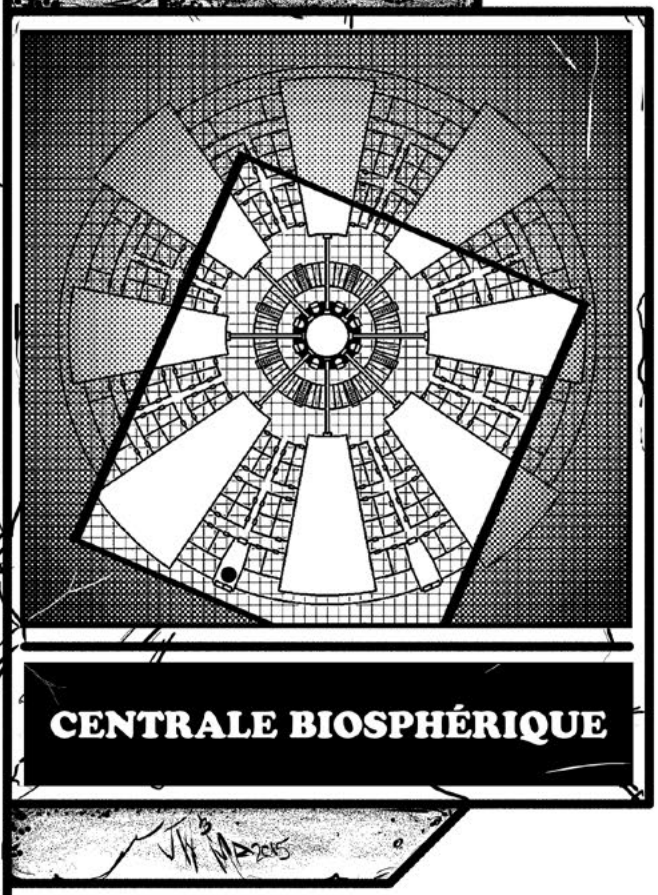
CONCLUSION DE L'AVENTURE

Après avoir résolu la rencontre finale, les PJ se retrouvent confrontés à une intéressante décision. Ils peuvent se contenter d'abandonner la centrale biosphérique et de chercher l'aventure ailleurs sur la Planète Pourpre… le temps qu'elle durera. Dans l'état de délabrement où se trouve la centrale, l'atmosphère de la planète disparaîtra jusqu'à ce qu'aucune créature ne puisse y survivre dans environ 100 ans.

Un PJ peut se sacrifier volontairement en subissant avec succès l'opération chirurgicale de transformation en Haut-Maître (qui greffera sa tête sur un corps de synthi-kith) et le processus d'encéphalo-éducation (afin de recevoir le savoir requis pour gérer la centrale biosphérique depuis l'une des cabines des Hauts-Maîtres). Ce geste permettrait de préserver, voire d'améliorer les conditions atmosphériques sur la Planète Pourpre.

Des joueurs astucieux et opportunistes pourraient voir là une occasion en or de sauver la planète tout en s'installant avec panache dans un nouveau QG. Si les PJ possèdent un des médaillons de bronze, les autres synthi-kiths du complexe, qui ne demandent qu'à se laisser guider et à avoir un but dans la vie, les considèrent comme des Hauts-Maîtres. Le groupe dispose potentiellement d'une grande armée, ou au moins des moyens d'en fabriquer une. En échange, il leur suffit d'endosser le fardeau et le terrible héritage de la maison Drage…





CENTRALE BIOSPHÉRIQUE

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118671/1458311/1713121

LES MAÎTRES DU CIEL DE LA PLANÈTE POURPRE

UNE AVENTURE DE NIVEAU 6

par Jim Wampler • Illustration de couverture : Doug Kovacs
Cartes : Steve Crompton • Responsable éditorial : Jen Brinkman
Illustrations intérieures : William McAusland, Stefan Poag
Maquette: Joseph Goodman
La Planète Pourpre est une création de Harley Stroh
Traduction : Sandy « décimètre du ciel » Julien
Mise en page : Laura Lebouc • Relecture : Emmanuel Bouteille
Correction : Studio Zibeline

Thomas Riviere - thomas.riviere@he.fr - 20250118/67174

INTRODUCTION

Cette aventure est conçue pour des aventuriers de niveau 6 qui ont déjà bien bourlingué sur la Planète Pourpre. Utilisez des personnages expérimentés ou prétirés.

CONTEXTE

Bien que vos aventuriers interplanétaires se soient déjà bien installés sur la Planète Pourpre, nombre des mystères de ce monde brûlant demeurent entiers. Une histoire, en particulier, sème la terreur chez les kiths d'ordinaire sauvages et stoïques : celle des Maîtres du Ciel de la Planète Pourpre. Ces énigmatiques pillards descendraient de leur foyer sur Choran, la plus grande des deux lunes, pour effectuer des raids nocturnes et repartir avec autant de butin et de captifs qu'ils le souhaitent, ne laissant derrière eux que de rares survivants.

Étant donné que personne ne les voit clairement lors de leurs assauts effectués à la lumière de la lune, les kiths transmettent de vrais contes à dormir debout évoquant de gigantesques démons violets et ailés qui s'emparent des femmes, des enfants et des maigres provisions tout en massacrant les guerriers. On les prétend invulnérables aux attaques physiques, ajoutant que les mortels sont incapables de les toucher.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Les Maîtres du Ciel de la Planète Pourpre commence par un raid nocturne contre le campement des PJ. Ces êtres ailés, malfaisants et violents, sont habitués aux proies faciles : dès que la bataille tourne à leur désavantage, ils battent en retraite dans leurs bateaux célestes et prennent la direction de leur repaire sur la bordure nord de la Trombe Cordelière, un gouffre de plusieurs kilomètres de large et de profondeur, agité de tempêtes et couvrant tout l'équateur. Les PJ tirent profit d'un navire céleste abattu pour leur donner la chasse, engager le combat aérien et découvrir la Flèche Céleste, base d'opérations des Maîtres du Ciel.

DÉBUTER L'AVENTURE

Le temps que cette aventure commence, les PJ sont censés être devenus des immigrés expérimentés sur la Planète Pourpre. Ils devraient bien connaître les effets des radiations solaires, savoir comment les éviter grâce au lait de lune, posséder plusieurs artefacts locaux et s'être procuré assez d'éclats de pierres de jade pour les alimenter.

RAID SOUS LES LUNES JUMELLES

Commencez cette aventure en demandant aux joueurs de préparer leurs tours de garde pour la nuit comme bon leur semble. Étant donné qu'ils arrivent silencieusement par voie des airs, les Maîtres du Ciel bénéficient de l'effet de surprise à minuit. Une fois que le combat commence, le fracas des armes réveille automatiquement des PJ endormis.

Tout paraissait normal quand votre groupe d'aventuriers interplanétaires s'est installé pour la nuit. Vous avez posté les sentinelles habituelles, en ne vous attendant à rien de plus redoutable qu'à d'occasionnels streklions en maraude, puisque ces créatures s'enhardissent lorsque les deux lunes sont pleines. Mais à minuit, vos cheveux se dressent sur votre nuque. Vous avez beau scruter les alentours, vous ne distinguez rien parmi les Désolations. Vous dressez l'oreille mais n'entendez rien que la douce brise du désert. Soudain, une ombre cache les deux lunes, et vous levez la tête. Avec horreur, vous découvrez dans le ciel une horde de démons ailés, armés de sabres d'abordage et de pistolets. Ils semblent surgir de quatre gros navires suspendus en silence dans l'air nocturne. Jet d'initiative !

Bien que bénéficiant de l'effet de surprise et d'un effectif écrasant, les Maîtres du Ciel sont habitués à s'en prendre à des kiths aux armes grossières qui les craignent en tant que légendaires créatures démoniaques. Ils se montrent lâches et incapables une fois confrontés à une farouche résistance, et préfèrent aller trouver des proies plus faciles.

Une fois que quatre Maîtres du Ciel ou plus ont succombé, le reste du groupe bat en retraite dans les navires célestes suspendus à des dizaines de mètres d'altitude.

Les PJ peuvent recourir à des moyens extraordinaires pour les empêcher de s'enfuir. Deux événements sont essentiels au bon déroulement de cette aventure : au moins un des navires célestes doit s'échapper, et un autre, touché au niveau des réservoirs de suspension, doit se poser de force à terre, mais en demeurant intact par ailleurs.

MOBILES DES JOUEURS

Pour garantir une poursuite, le Juge doit s'assurer d'un détail : les PJ remarquent qu'en plus des provisions et trésors ordinaires, les Maîtres du Ciel ont volé un objet extrêmement précieux à leurs yeux, comme le grimoire du mage ou un objet magique particulièrement puissant.

Maîtres du Ciel (18) : Init +4 ; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup-de-poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts) ; CA 14 ; DV 8d8+1 ; PV 32 chacun ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS aucune ; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2 ; AL C.

Sabre d'abordage (imprenabilium) : En plus de son tranchant qui ne s'émousse jamais (1d8+4 points de dégâts), un sabre d'abordage en imprenabilium permet à celui ou celle qui le manie de tenter de parer toute attaque énergétique dont il a conscience (jet de sauvegarde de Réflexes contre le jet d'attaque à distance ou le test d'incantation). Comme l'imprenabilium est un métal élevé au 7e état de la matière, il absorbe l'énergie des attaques bloquées et la dévie dans une dimension parallèle.

Pistolet à cadmium : Ces pistolets de métal à crosse de bois tirent des projectiles de plomb contenant de la poussière de cadmium. La balle de cadmium explose au contact de tout objet solide, risquant d'infliger des brûlures radioactives en plus de ses dégâts de base. Les pistolets à cadmium produisent un double son caractéristique (le déchargement de l'arme, puis l'impact et l'explosion du projectile). Chaque pistolet dispose d'un chargeur contenant 10 balles.

LE BATEAU CÉLESTE ABATTU

Le navire qui s'est écrasé semble à peu près intact, même si un étrange gaz vert s'échappe peu à peu de l'un des deux réservoirs qui dépassent sous la quille. L'étrange bateau aérien mesure environ 8 m de long et se compose en majeure partie d'un pont de bois bordé de rambardes. Le tiers avant, surélevé, comprend un complexe appareil occulte doté de deux petits pics jumeaux terminés par de gros joyaux verts, tandis que le tiers arrière du navire présente une série de leviers et de tiges compliqués qui dépassent du pont.

Ce bateau céleste touché à l'un de ses deux réservoirs de suspension ayant perdu sa flottabilité, son équipage l'a abandonné et l'a laissé s'échouer au sol. La coque du navire contient une réserve de gaz sous pression qu'on peut utiliser pour remplir le réservoir endommagé, à condition de l'avoir réparé au préalable. Les réservoirs n'étant pas pressurisés eux-mêmes, il suffit de le sceller hermétiquement par n'importe quelle méthode pour que le navire recouvre sa capacité à voler. La technique employée est laissée à l'ingéniosité des joueurs.

Les bateaux volants des Maîtres du Ciel restent en vue pendant 5 minutes tandis qu'ils volent vers le sud au-dessus de l'horizon. Si les PJ parviennent à effectuer les réparations durant cette période, ils devraient arriver à les poursuivre. Comprendre le fonctionnement des commandes de vol et de la tourelle de foudre nécessite bien sûr un peu de temps supplémentaire. Chaque fois qu'un PJ cherche à apprendre à se servir d'un de ces appareils, utilisez la table suivante et notez le temps écoulé.

TABLE 1 : TENTATIVES DE COMPRÉHENSION DES MÉCANISMES DU BATEAU CÉLESTE

1d20 + modificateur d'Int	Résultat	Temps écoulé
1	**Commandes de vol :** Un levier se brise, et le PJ subit 1d6 points de dégâts électriques. Pour réparer : test d'Int DD 12. **Tourelle de foudre :** La tourelle s'enraye, et une grosse pièce tombe, infligeant 1d6 points de dégâts électriques au PJ. Pour remplacer la pièce et réparer la tourelle : test d'Int DD 12.	Instantané
2-12	**Commandes de vol :** Tirer sur le mauvais levier provoque un court-circuit ; le PJ subit 1d4 points de dégâts électriques. **Tourelle de foudre :** En tentant de tirer sans ôter la sécurité, le PJ provoque un raté qui lui inflige 1d4 points de dégâts électriques.	30 secondes
13-15	**Commandes de vol :** Compréhension élémentaire des commandes. Le PJ parvient à piloter le bateau céleste à la moitié de sa vitesse. **Tourelle de foudre :** Compréhension élémentaire de la tourelle. Le PJ a 50 % de chances de faire feu quand il le souhaite.	5 minutes
16-18	**Commandes de vol :** Compréhension des commandes de base. Le PJ peut piloter le bateau aux trois quarts de sa vitesse. **Tourelle de foudre :** Compréhension de base de la tourelle. Le PJ a 75 % de chances de tirer quand il le souhaite.	2 minutes
20+	**Commandes de vol :** Maîtrise totale des commandes. Le PJ pilote le bateau comme s'il était né avec ces leviers entre les mains. Il peut passer en surrégime pour doubler la vitesse. **Tourelle de foudre :** Maîtrise totale de la tourelle. Le PJ peut tirer à volonté.	1 minute

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Équipement du bateau céleste

Si les PJ fouillent le bateau, ils trouvent un compartiment d'équipement construit sous le pont. Celui-ci contient un fusil à grappin, un ensemble complet de bannières de communication, deux éclats de jade de rechange pour la tourelle de foudre et 6 harnais antigravité dont les Maîtres du Ciel se servent parfois comme gilets de sauvetage au cas où ils recevraient une blessure critique pendant qu'ils volent.

Fusil à grappin : Cette arme volumineuse tire un grappin relié à 150 m de câble en acier sur une bobine fixée au pont. Si on touche un autre appareil aérien avec, un bouton situé sur la bobine enroule le câble et rapproche les deux navires pour procéder à un abordage.

Harnais antigravité : On attache ces harnais de cuir autour de la poitrine et des bras. Ils comportent deux gros cadrans sur la sangle avant : le premier contrôle le mouvement vertical, et l'autre permet d'avancer ou de reculer. Pour s'orienter en vol, le porteur du harnais se penche dans la direction voulue. Une fois que l'appareil est activé, il faut se servir des deux mains pour voler avec le harnais, et si on lâche les commandes, il passe automatiquement en mode « vol stationnaire ». Leur conception est si simple que nous encourageons le Juge à permettre aux PJ d'interpréter dans le jeu les expériences auxquelles ils procèdent avec les harnais pour en élucider le fonctionnement.

Fusillade dans le ciel

Alors que le navire des pirates volants commence à disparaître à l'horizon vers le sud, vous arrivez enfin à faire décoller le navire céleste dont vous venez de vous emparer. Parmi les nombreux cadrans du tableau de bord, vous remarquez que le plus grand présente deux sortes de dagues miniatures superposées qui pointent obstinément vers le sud quelle que soit l'orientation du bateau. Une petite pierre précieuse verte, au centre du cadran, clignote avec insistance. La signification précise de ces instruments vous échappe, mais ils pointent dans la direction où vous avez vu vos assaillants s'enfuir.

Les PJ auront très certainement envie de poursuivre les pirates qui les ont attaqués et leur ont volé un ou deux objets magiques de choix. La boussole de navigation du bateau céleste comprend deux aiguilles en forme de dagues que les précédents occupants ont pré-réglées. La plus grande pointe vers le sud, et

la plus petite vers une balise de navigation installée au sommet de la Flèche Céleste, le repaire des Maîtres du Ciel. Tant que les PJ mettent le cap au sud, les deux pointent donc dans la même direction. Si les PJ changent de cap pendant un certain temps, ils remarquent que la plus petite aiguilles dévie dans la direction opposée à celles qu'ils ont prise.

Rattraper et affronter les Maîtres du Ciel

Les Maîtres du Ciel ne s'attendant pas à ce qu'on les poursuive, ils volent à la moitié de leur vitesse. Une fois que le bateau céleste des PJ arrive à portée de vue (800 m environ), ces derniers remarquent que les Maîtres du Ciel se livrent à deux opérations particulières : ils espacent davantage leurs appareils et hissent des bannières aux couleurs vives à l'arrière. Il s'agit de bannières de communication permettant, entre autres choses, de transmettre l'identité d'un bateau et l'état de son équipage. Les PJ remarqueront que leur propre navire abrite un ensemble de drapeaux identiques, qu'ils peuvent utiliser pour répondre (bien qu'ils n'en connaissent évidemment pas la signification) :

Table 2: Bannières des Maîtres du Ciel

Couleur de la bannière	Signification
Damier bleu sur fond jaune	« Cessez ce que vous faites et attendez mes signaux. »
Damier noir sur fond rouge	« Vous devriez arrêter votre navire immédiatement. »
Fond rouge barré de traits blancs	« Avez-vous besoin d'aide ? »
Fond blanc barré de traits rouges	« J'ai besoin d'aide. »
Fond vert barré de traits blancs	« Aucun besoin d'aide. »
Fond violet traversé de zigzags blancs	« Je suis en train d'embarquer, de décharger ou de transporter une cargaison dangereuse. »
Motif bleu et vert séparé en diagonale	« Affirmatif. »
Motif noir et rouge séparé en diagonale	« Négatif. »

RÈGLES DE COMBAT AÉRIEN

Le combat aérien entre navires commence quand deux bateaux célestes échangent des tirs à portée. Utilisez une carte hexagonale, des marqueurs effaçables et des pions si vous le souhaitez, mais vous pouvez tout aussi bien vous en abstenir pour gérer ce combat.

À bien des égards, le combat aérien fonctionne exactement comme tous les autres dans le système de *Dungeon Crawl Classics*. Tous les combattants font un jet d'initiative, celui des pilotes et des artilleurs revêtant une importance particulière, et l'affrontement commence.

Déplacement : Les pilotes de bateaux célestes peuvent déplacer leurs appareils d'un nombre de cases maximal égal à leurs points de vitesse (chaque case hexagonale représentant 150 m). Dans ce cas, l'artilleur a la possibilité de tirer avec son arme. Un pilote aérien peut aussi mettre ses moteurs en surrégime pour effectuer un double déplacement, mais cette accélération radicale empêche l'artilleur de viser correctement et de décharger son arme.

Tir des armes : Les artilleurs aux tourelles peuvent agir en dehors de l'ordre d'initiative et décharger leur arme à tout moment durant l'initiative du pilote (et le déplacement du navire) ou à leur propre initiative.

Autres actions de combat : Les autres personnages à bord agissent à leur initiative normale. La grande échelle à laquelle se déroule le combat aérien limite l'usage de la plupart des armes et de la magie, mais si les navires se trouvent sur des cases adjacentes (ou sur la même pendant un abordage ou lorsqu'ils se croisent), il est possible d'attaquer les occupants du navire adverse. NOTE : Les armes personnelles et les sorts qui prennent pour cible un navire infligent un dixième de leurs dégâts en points de coque (on arrondit tous les nombres à l'entier inférieur).

ABORDAGE

Chaque fois que deux bateaux célestes partagent la même case, on peut procéder à un abordage. Il faut qu'un des deux navires, ou les deux, réussissent une attaque de fusil à grappin afin de relier les deux et de les attirer au contact l'un de l'autre. Dans ce cas, les points de vitesse des deux bateaux tombent automatiquement à 0, et ils s'immobilisent, en vol stationnaire sur cette case jusqu'à ce qu'ils se séparent.

Les mages, Maîtres du Ciel et autres créatures capables de voler peuvent naturellement tenter d'aborder un navire adverse sans recourir au fusil à grappin.

Points de coque : Les points de coque représentent la quantité de dégâts qu'un bateau céleste peut encaisser avant de se retrouver incapable de voler. La structure et la coque de ces bateaux se composent de bois-cavor ainsi que de plaques et de rivets en imprenabilium, ce qui les rend légers mais extrêmement résistants. Les armes ordinaires et les sorts n'infligent qu'un dixième de leurs dégâts aux bateaux célestes. Les armes embarquées, comme les tourelles de foudre, infligent l'intégralité de leurs dégâts.

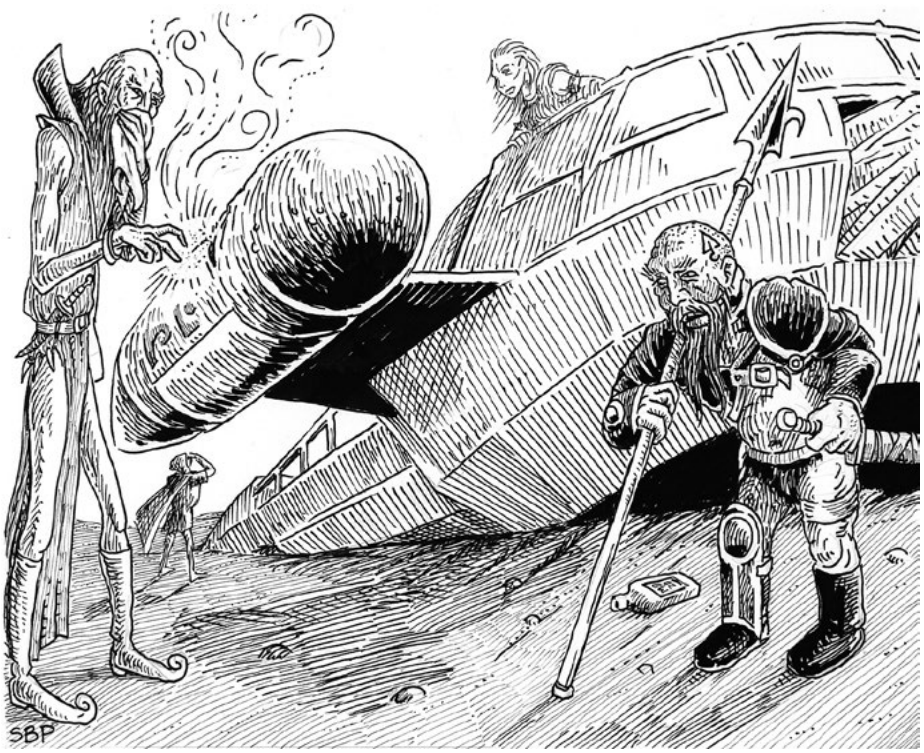
Classe d'armure : La classe d'armure représente la difficulté que l'on a à endommager un bateau céleste. Pour lui infliger des dégâts, il faut que le résultat du jet d'attaque dépasse cette valeur.

Vitesse : Les points de vitesse mesurent la vitesse maximale d'un bateau céleste dans les airs. On les convertit de deux façons. Hors des combats, 1 point de vitesse = 16 km/h. Quand commence un combat aérien, chaque point de vitesse correspond au nombre de cases qu'un bateau céleste peut parcourir par round (chaque case représentant 150 m de distance).

Manœuvre : Les points de manœuvre représentent le nombre de crans de rotation (chaque côté d'une case hexagonale correspondant à un cran) qu'un bateau céleste peut effectuer durant son déplacement total du round. On ne peut dépenser que 1 point de manœuvre par case.

Armes : Les bateaux célestes des Maîtres du Ciel utilisent essentiellement deux armes, les tourelles de foudre et les fusils à grappin.

Tourelle de foudre : Les tourelles de foudre focalisent l'énergie de deux éclats de pierre verte façonnés par des armuriers-tailleurs de gemmes dans des récepteurs à facettes capables de canaliser une puissance formidable grâce à un effet de résonance arcanique. Si on endommage un des deux éclats ou si on l'échange avec un éclat qui ne correspond pas, la tourelle refuse de tirer. Une tourelle de foudre inflige 1d20 points de dégâts de coque aux bateaux célestes, ou 1d20 x 10 points de dégâts électriques si on tire sur une créature vivante.



Thomas Riviere - thomas.riviere@he.fr - 20250118/671/436311/1713121

Bien que la tourelle puisse théoriquement tirer à plusieurs kilomètres de distance, sa portée effective se limite à un peu plus de 1000 m (7 cases) dans le cadre du combat aérien entre bateaux.

Bateau céleste

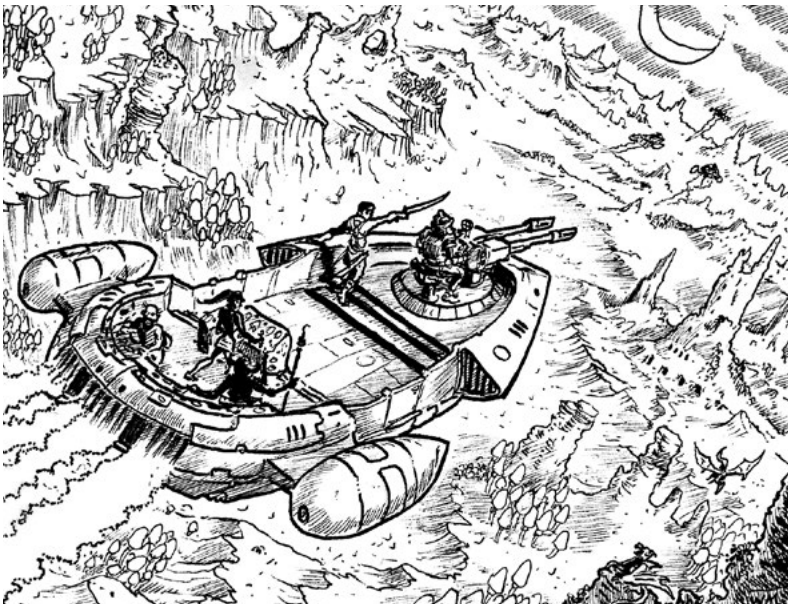
Points de coque : 100 — Vitesse : 7
Classe d'armure : 14 — Manœuvre : 3
Armes : Tourelle de foudre (1)
Fusil à grappin (1)

Corvette céleste

Points de coque : 250 — Vitesse : 12
Classe d'armure : 16 — Manœuvre : 2
Armes : Tourelles de foudre (2)
Fusils à grappin (2)

Galion céleste

Points de coque : 750 — Vitesse : 20
Classe d'armure : 18 — Manœuvre : 1
Armes : Tourelles de foudre (4)
Fusils à grappin : (4)



LA FLÈCHE CÉLESTE DES MAÎTRES DU CIEL

En supposant que les PJ survivent à d'éventuelles batailles aériennes et continuent à suivre la boussole du navire, ils finiront par se diriger vers le sud jusqu'à la région équatoriale de la Planète Pourpre, où ils découvriront la Flèche Céleste des Maîtres du Ciel.

Devant vous se dresse une butte de pierre de plus de 150 m de haut sur la bordure nord d'un canyon sans fond, si large que vous n'apercevez même pas l'autre côté. D'épais nuages d'orage tourbillonnent dans le gouffre béant. Un groupe de masures en pisé s'étend au pied du sommet de roche basaltique, entouré d'une muraille de pierre de 6 m de haut. Au sommet de la flèche rocheuse, un dôme à deux étages est flanqué de tous côtés par de vastes plateformes où sont posés des vaisseaux aériens, certains identiques à celui que vous avez réquisitionné, d'autres bien plus grands. Le dôme supérieur, le plus petit, est recouvert de longues pointes de métal qui semblent empêcher tout atterrissage.

NOTES SUR LA GESTION DE L'AVENTURE À PARTIR DE CE POINT

Tenter d'envahir la Flèche Céleste des Maîtres du Ciel revient à s'infiltrer dans une base aérienne militaire. Étant donné que les Maîtres du Ciel se considèrent comme des demi-dieux infiniment supérieurs à tous les autres êtres doués de conscience de la Planète Pourpre, ils font preuve d'un certain laxisme. Ils restent toutefois bien armés et supérieurs en nombre à n'importe quel groupe de PJ. Toute tentative « d'assaut frontal » ou autre stratégie par trop téméraire aboutirait à un massacre, mais le Juge est encouragé à laisser ces événements suivre leur cours en toute impartialité. D'autres PJ peuvent toujours revenir et tenter de nouveau leur chance.

Pour venir à bout de cette aventure, les PJ doivent sortir des sentiers battus et exploiter toute la stratégie, les sorts et la chance dont ils disposent. La récompense finale de l'aventure (une base aérienne et ses appareils volants) étant excessivement importante, le défi et les risques doivent être à la hauteur.

LA TROMBE CORDELIÈRE

L'avant-poste nord des Maîtres du Ciel est bâti au sommet d'une flèche de roche métamorphique, vestige usé du cœur d'un ancien volcan. Elle se dresse au nord de la Trombe Cordelière, un phénomène propre à la Planète Pourpre qui s'étend tout autour de l'équateur et sépare les deux hémisphères. Il y a des millions d'années, la Planète Pourpre avait trois lunes, jusqu'à ce que la plus petite se brise et tombe de son orbite pour creuser un fossé de 160 km de large qui longe tout l'équateur.

Ce canyon qui ceinture la planète toute entière présente une profondeur impossible à mesurer, car la Trombe Cordelière s'y est installée depuis : cette perturbation météorologique se compose de turbulents nuages d'orage qui empêchent quiconque de traverser le gouffre géant. Le seul moyen de passer consiste à voyager dans les navires aériens les plus vastes et les plus robustes, mais même dans ce cas, il faut affronter les formes de vie volantes autochtones, dont un prédateur situé au sommet de la chaîne alimentaire et appelé calmar de l'éther.

Si les PJ conduisent leur bateau volant dans la Trombe Cordelière, ils découvrent vite que l'appareil ne dispose pas de la puissance nécessaire pour négocier les bourrasques violentes qui hurlent à l'intérieur. Piloter un bateau céleste dans la Trombe Cordelière nécessite un test d'Agilité DD 12. En cas d'échec, chaque point de différence avec le DD écarte l'appareil d'une case (150 m) par rapport à sa trajectoire, dans une direction déterminée par un jet de d6.

En outre, ceux qui passent trop de temps dans la Trombe Cordelière subissent inévitablement l'attaque d'un des calmars de l'éther qui évoluent dans ses nuages agités.

Calmar de l'éther: Init +5; Att 4 tentacules barbelés +5 corps à corps (1d20 plus constriction) ou morsure +5 corps à corps (1d30, engloutissement de la victime si le total des dégâts dépasse ses points de vie actuels); CA 17; DV 20d10+10; PV 125; Mvt vol 45 m; Act 4d20; AS peau holographique (invisible jusqu'à l'attaque); JS Vig +4, Réf +4, Vol +2; AL C.

LA FLÈCHE CÉLESTE: NIVEAU DU SOL

La Flèche Céleste se dresse sur le bord nord du gouffre de la Trombe Cordelière, entourée de tous côtés par une muraille de pierre de 6 m. Qu'on approche par la terre ou par les airs, on constate rapidement que ni les murs ni le portail ne sont gardés. Les Maîtres du Ciel patrouillant dans les airs, ils sont sûrs de leur sécurité et n'entretiennent l'enceinte que pour éviter que des animaux sauvages n'entrent.

L'intérieur de la muraille (un peu plus d'un hectare) se divise en zones occupées par des huttes d'argile primitives, des terres cultivées et des enclos à bétail. Au pied de la flèche, une structure de pisé en dôme, plus vaste, présente un aspect bien plus robuste et aux finitions soignées.

Les habitants du village sont des esclaves kiths, essentiellement des femmes et des enfants, avec très peu d'adultes mâles. Certains, estropiés, ont perdu un bras ou une jambe. Ces esclaves descendent des kiths capturés, et ne connaissent donc pas grand-chose à la véritable culture de leur espèce, à ses coutumes et à sa société. Bien qu'ils se défendent si on les attaque, ceux qui ont l'habitude de l'agressivité et des tendances martiales de leurs congénères verront en eux un peuple pathétique et brisé.

Le déroulement des événements sur place varie énormément selon que les PJ ont réussi ou non à rattraper et à vaincre les Maîtres du Ciel en fuite avant qu'ils ne rejoignent leur base.

Si les PJ ont triomphé de tous les Maîtres du Ciel en fuite, la Flèche Céleste ne se doute pas de leur arrivée et ne se trouve pas en état d'alerte. Dans ce cas, des PJ qui s'approchent de l'enceinte ou du portail d'entrée à pied peuvent l'escalader sans difficulté, et sans que personne ne les en empêche. Poser le bateau céleste dans le village des esclaves kiths n'entraîne pas non plus de réaction ni d'alarme, car tous les Maîtres du Ciel postés dans la Flèche les prennent pour leurs camarades revenant avec de nouveaux captifs.

Si les Maîtres du Ciel en fuite ont réussi à revenir à la Flèche Céleste pour se poser au sommet, le complexe tout entier se retrouve rapidement en état d'alerte, prêt à recevoir des intrus. Dans ce cas, à chaque round que les PJ passent à découvert dans le village des esclaves, ils ont 50 % de chances de se faire repérer, auquel cas les Maîtres du Ciel envoient une escouade s'occuper d'eux.

Maîtres du Ciel (18): Init +4; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup de poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts); CA 14; DV 8d8+1; PV 32 chacun; Mvt 9 m ou vol 18 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL C.

Zone A-1 – Temple du Hiérophante: *Cette grande structure de pisé en forme de dôme offre un contraste avec les masures des esclaves en raison de sa taille, de sa position et des fresques qui en ornent les parois extérieures. L'endroit ressemble à un lieu de culte, bâti au pied de la flèche de basalte de sorte que le tiers de son volume semble s'y intégrer par l'arrière. Sur sa façade nord, une entrée de 3 m, grande ouverte et flanquée d'imposantes statues de Maîtres du Ciel armés, semble inviter les nouveaux venus.*

Il fait noir derrière cette entrée, et l'on ne distingue rien à l'intérieur excepté des rideaux poussiéreux suspendus à l'intérieur à environ 4,50 m du seuil. L'entrée n'est pas piégée, les statues n'ont rien de particulier, et on peut facilement tirer les rideaux.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Une fois que vous ouvrez les rideaux, vous découvrez une immense salle occupée en grande partie par une statue en or de 3 m de haut, représentant une déesse ailée assise dans une pose méditative, une main levée dans un geste de bénédiction tandis que l'autre tient un curieux bâton sacerdotal : il est orné de pointes où sont empalés des bras et des jambes en guise de sacrifice. De la nourriture s'entasse au pied de la statue, et vous apercevez des caisses remplies d'autres provisions au fond. La statue luit, éclairée par des centaines de bougies réparties dans toute la pièce. Un vieux kith voûté et ridé, vêtu d'une tunique sale en haillons, émerge d'une porte à l'ouest et vous salue dans sa langue.

Le prêtre kith tolère la présence des PJ tant qu'il les croit venus offrir un sacrifice à l'Hiérophante sous forme de nourriture fraîche ou d'une partie de leur corps. Si les PJ souhaitent explorer ou l'interrogent, il commence par lancer son sort *malédiction* à celui qui lui paraît le plus fort, et continue à attaquer jusqu'à ce qu'il soit tué ou neutralisé.

Prêtre kith de l'Hiérophante : Init +4 ; Att dague empoisonnée +2 corps à corps (1d4+2 plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 ou +3d6 points de dégâts de poison) ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS *malédiction* (-4 à toutes les attaques pendant 1d20 tours) ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +6 ; AL C.

Si les PJ fouillent le temple, ils ne découvrent rien de vraiment précieux dans les quartiers du prêtre ou le reste du bâtiment. Une porte secrète verrouillée donne sur l'ascenseur de la flèche, qu'utilisent les Maîtres du Ciel pour entrer dans le temple ou en sortir depuis les hauteurs. Elle se trouve juste derrière la statue de la déesse. Pour la trouver, les joueurs doivent en manifester clairement l'intention et réussir un test d'Intelligence DD 14 (rappelez-vous que les elfes bénéficient dans ce cas d'un bonus de +4).

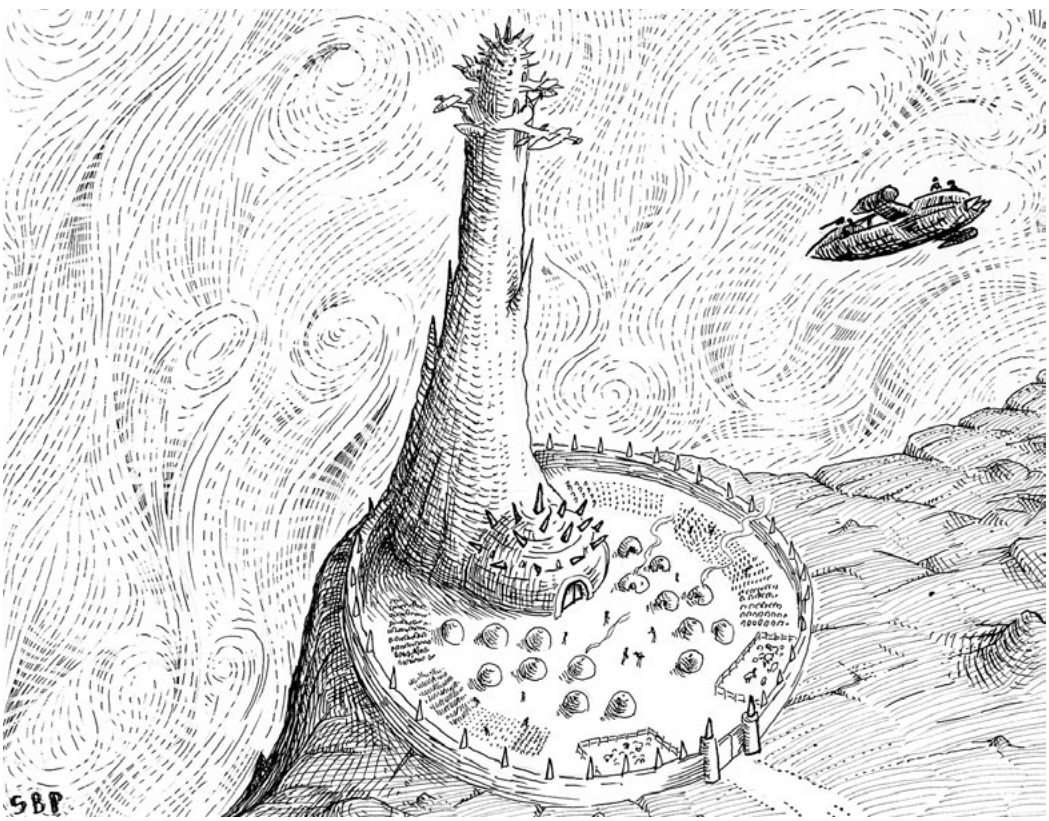
Une fois révélée en déplaçant un rocher suspendu à des charnières, la porte ne peut être ouverte qu'au moyen d'un test de Crocheter les serrures DD 14 et se compose d'imprenabilium.

LA FLÈCHE CÉLESTE: PASSERELLE CÉLESTE (NIVEAU 1)

L'avant-poste des Maîtres du Ciel mesure 150 m de haut et se compose de deux niveaux : la passerelle céleste où atterrissent les vaisseaux aériens et où logent les Maîtres eux-mêmes, et au-dessus, au niveau 2, les quartiers royaux de l'Hiérophante et de sa cour.

Comme précédemment, si les PJ décident de débarquer directement sur la passerelle et les docks, tout dépend de l'issue de leur confrontation précédente avec les Maîtres du Ciel en fuite. Si l'un de ces derniers a réussi à regagner la Flèche et les docks, il a mis le complexe tout entier en état d'alerte et se trouve chez l'Hiérophante, occupé à faire son rapport à sa déesse-reine. Approcher la passerelle à bord d'un bateau céleste dans ces circonstances reviendrait à un suicide, car l'équipage complet des navires restants serait à son poste, prêt à défendre la Flèche avec des batteries de tourelles de foudre.

Si les PJ ont vaincu les Maîtres du Ciel en fuite avant d'arriver, leur approche à bord du bateau céleste ne suscite aucune alarme, car on les prend pour des pirates revenant d'un raid productif. Bien qu'étant d'efficaces marins des airs, les Maîtres du Ciel se montrent particulièrement laxistes dans leurs méthodes de travail, en raison de leur sentiment de supériorité inné. Les plus petits bateaux célestes ancrés ici sont vides lorsque les PJ arrivent, et le peu de membres d'équipage présent dans les corvettes et dans l'immense galion sont soit sous le pont, dans leurs quartiers, soit occupés par leurs corvées.



Une fois qu'ils ont atterri, les PJ risquent tout de même de croiser des membres d'équipage par hasard, ou les rares groupes de gardes qui patrouillent sur la passerelle céleste. Tirez une rencontre aléatoire pour chaque tranche de 5 minutes que les PJ passent à découvert sur la passerelle céleste.

Table 3 : Rencontres aléatoires sur la passerelle céleste

Jet 1d20	Rencontre
1	Équipage de Maîtres du ciel en route pour leur vaisseau. **Maîtres du Ciel (6):** Init +4; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup de poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts); CA 14; DV 8d8+1; PV 32 chacun; Mvt 9 m ou vol 18 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL C.
2-11	Gardes de la passerelle en patrouille. **Maîtres du Ciel (2):** Init +4; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup de poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts); CA 14; DV 8d8+1; PV 32 chacun; Mvt 9 m ou vol 18 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL C.
12-13	Mécano Maître du Ciel **Maîtres du Ciel (1):** Init +4; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup de poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts); CA 14; DV 8d8+1; PV 32; Mvt 9 m ou vol 18 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL C.
14-20	Pas de rencontre.

Zone B-1 – Noyau central: *Cette zone circulaire mesure 18 m de diamètre, et une colonne métallique de 6 m en traverse le centre. Une porte de métal occupe la face nord de la colonne, et 14 autres ouvrent la paroi extérieure, dont une grande double porte au sud.*

À peu près la moitié des portes de la paroi extérieure donnent sur la passerelle céleste. Les autres ouvrent sur des pièces qui servent de logements, de mess et de réserve aux trésors pour les Maîtres du Ciel. La porte située au nord de la colonne permet d'entrer dans l'ascenseur qui conduit à la porte secrète du temple de l'Hiérophante (Zone A-1).

La porte secrète située côté sud de la colonne de métal permet d'entrer dans l'ascenseur qui monte vers les quartiers de l'Hiérophante (Zone C-1). On peut la détecter en recherchant une porte secrète et en réussissant un test d'Intelligence DD 14 (rappelez-vous que les elfes bénéficient d'un bonus de +4 dans ce cas).

Zone B-2 – Logements de l'équipage des bateaux célestes: *Aux murs de cette chambre s'alignent des couchettes flottantes par rangées de quatre. Il y en a huit en tout. Au centre, vous voyez quatre Maîtres du Ciel penchés sur une table où ils ont étendu une curieuse carte tracée à la main et limitée par un motif géométrique à six côtés. Ils semblent se disputer en poussant de minuscules modèles réduits de navires sur la carte et en lançant des os de doigts de kiths sculptés dans des formes étranges et ornés d'inscriptions magiques.*

Les Maîtres du Ciel de cette pièce étant concentrés sur leur simulation de combat, les PJ qui y pénètrent bénéficient d'un round de surprise pour agir avant le jet d'initiative.

S'ils fouillent la pièce, ils trouvent 1d3 sabres d'abordage en imprenabilium ainsi qu'un pistolet au cadmium chargé, en plus de l'équipement des hommes d'équipage.

Maîtres du Ciel (4): Init +4; Att sabre d'abordage en imprenabilium +4 corps à corps (1d8+4), coup de poing +4 corps à corps (1d6+4) ou pistolet à cadmium (1d6+4 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts); CA 14; DV 8d8+1; PV 32 chacun; Mvt 9 m ou vol 18 m; Act 1d20; AS aucune; JS Vig +4, Réf +6, Vol +2; AL C.

Zone B-3 – Logements de l'équipage des bateaux célestes: Semblable à la zone B-2, mais déserte.

Zone B-4 – Mess des soldats du rang: *De simples tables et tabourets en bois occupent cette salle, dont le mur du fond comprend toute une série de placards métalliques. Des assiettes, des tasses et des couverts reposent sur les tables, contenant des restes de nourriture pour certains. Un grand quartier de viande entamé se trouve au centre d'une des tables. Il en émane une délicieuse odeur de sanglier fumé.*

Le mess est encore désert, mais dans 1d3 rounds, une esclave kith entrera pour nettoyer. Surprise d'y découvrir les PJ, elle tentera de s'enfuir. Si on la laisse partir, elle se cachera sans donner l'alarme. Toute tentative visant à la saisir ou à lui faire du mal la poussera au contraire à hurler de toute la force de ses poumons de kith, attirant une patrouille de gardes 1d6 rounds plus tard.

Si les PJ examinent soigneusement le quartier de viande, ils constatent qu'il s'agit sans aucun doute possible de la dépouille d'un kith mâle adulte.

Zone B-5 – Mess des officiers: *Des tables et des chaises en métal occupent cette pièce, et des réserves réfrigérées ainsi que des appareils chauffants sont alignés sur le mur du fond. Une esclave kith est présente et dispose un repas composé de morceaux de viande élégamment préparés et de légumes frais. En vous voyant, elle recule, terrorisée.*

Si les PJ calment ou endorment l'esclave, leur présence dans le mess peut passer inaperçue. S'ils la traitent autrement qu'avec une délicatesse absolue, elle hurle de terreur, et des gardes de la passerelle arrivent au bout de 1d6 rounds.

Zone B-6 – Arsenal: Il faut réussir un test de Crocheter les serrures DD 14 pour ouvrir la porte verrouillée de l'arsenal.

Après avoir triomphé du verrou, vous entrez et découvrez des rangées d'armes placées dans des râteliers aux murs. Parmi elles, vous remarquez les sabres des Maîtres du Ciel ainsi que quelques rapières, toutes composées du métal étrange et moucheté de vert que vous avez vu auparavant, ainsi qu'une sélection de pistolets qu'utilisent les pirates de l'air.

La pièce contient 12 ensembles composés d'un sabre et d'une rapière, ainsi que 12 pistolets au cadmium chargés (elle n'abrite par ailleurs aucune munition).

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Zone B-7 – Petite réserve aux trésors : Il faut réussir un test de Crocheter les serrures DD 14 pour ouvrir la porte verrouillée de la réserve.

Une fois la porte ouverte, vous découvrez une pièce remplie de petits coffres.

Les coffres de cette pièce contiennent les trésors et le butin modestes appartenant aux soldats ordinaires des Maîtres du Ciel. La quantité d'objets précieux est laissée à la discrétion du Juge, mais parmi l'or, l'argent et les pierres précieuses se trouve un coffre abritant 12 éclats de jade.

Zone B-8 – Quartiers des officiers : *Cette pièce enfumée contient quatre couchettes flottantes, et un capitaine est assis à la table qui se trouve au milieu, occupé à cracher des nuages de vapeur tirés d'un petit cylindre métallique qu'il tient de la main gauche. Le capitaine est un vieux Maître du Ciel grisonnant et porte un bandeau qui couvre une longue cicatrice sur l'un de ses yeux. Un petit félin ailé noir doté de tentacules repose à ses pieds. En vous voyant, le capitaine réagit à une vitesse stupéfiante pour son âge et touche un bouton de son cylindre à vapeur. Un jet de fumée grise et opaque en jaillit et remplit aussitôt la pièce. Vous entendez le bruit des armes que l'on dégaine et un sifflement haut perché, comme celui d'un chaton qui crache. Une voix qui vous évoque des gravillons crissant sous une botte retentit : « Affrontez-moi si vous le souhaitez, mais je ne suis pas arrivé à cet âge vénérable sans raison. »*

Endurci et habitué à combattre en ne voyant que d'un œil, le capitaine se moque bien de la fumée et ne subit pas de malus de -4 à ses attaques, contrairement à tous les PJ qui entrent dans la pièce. Il se dirige avec agilité vers l'un des murs du fond et se poste de manière à attaquer ses adversaires par-derrière, sans jamais s'en prendre au même deux fois de suite. Son familier, la chatte dimensionnelle, utilise sa téléportation à courte portée pour attaquer et disparaître jusqu'à ce qu'elle soit vaincue.

Le capitaine : Init +6 ; Att rapière en imprenabilium empoisonnée +6 (1d8+6 plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 pour éviter la paralysie pendant 1d10 rounds), coup de poing +6 corps à corps (1d6+6) ou pistolet au cadmium +5 distance (1d6+6 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations pour éviter +1d8 points de dégâts) ; CA 16 ; DV 10d8+1 ; PV 40 ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS commande à son familier (chatte dimensionnelle), JS Vig +5, Réf +6, Vol +4 ; AL C.

Chatte dimensionnelle : Init +6 ; Att 2 griffes +2 corps à corps (1d4+2) et morsure +2 corps à corps (1d6+2) ; CA 20 ; DV 1d20 ; PV 12 ; Mvt 10,5 m ; Act 3d20 ; AS téléportation à courte portée 3 m ; JS Vig +4, Réf +8, Vol +4 ; AL C.

Zone B-9 – Dépôt de munitions : Il faut réussir un test de Crocheter les serrures DD 12 pour ouvrir la porte verrouillée du dépôt de munitions.

Cette petite pièce est remplie de caisses en bois. Au mur du fond, sur une étagère, vous voyez de petits coffrets de cuir.

La pièce contient plus de 20 caisses de chargeurs remplis pour pistolets au cadmium ainsi qu'une petite réserve de 10 coffrets en cuir contenant des paires de pierres vertes à utiliser pour remplacer celles des tourelles de foudre.

LA FLÈCHE CÉLESTE : QUARTIER DE L'HIÉROPHANTE (NIVEAU 2)

Cet édifice secondaire, plus petit et coiffé d'un toit en dôme, repose sur un piédestal au-dessus du niveau de la passerelle céleste. L'ensemble, y compris la petite plateforme d'atterrissage qui y est reliée, est hérissé de pointes métalliques mesurant jusqu'à 15 m de long afin d'empêcher toute approche par navire aérien. Chaque pointe est montée sur un cardan mécanique enchanté qui l'oriente automagiquement vers tout aéronef en approche ou tout autre intrus arrivant par la voie des airs.

Zone C-1 – Couloir principal : *En sortant de l'ascenseur, vous arrivez dans un couloir incurvé. Vous voyez une double porte sur le mur d'en face et deux ouvertures masquées par des rideaux, à l'ouest et à l'est.*

Si la Flèche Céleste est en alerte, une escouade des Gardes Célestes de ce niveau guette les intrus devant la porte de l'ascenseur.

Si la Flèche Céleste n'est pas en alerte, les PJ rencontrent ces gardes en zone C-5 (quartiers des Gardes Célestes).

Gardes Célestes (6) : Init +5 ; Att rapière en imprenabilium +5 corps à corps (1d8+5), coup de poing +5 corps à corps (1d6+5) ou pistolet au cadmium +5 distance (1d6+5 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations ou +1d8 points de dégâts) ; CA 16 ; DV 10d8+1 ; PV 40 chacun ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS aucune ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +4 ; AL C.

Zone C-2 – Salle du trône : *Cette salle du trône à la décoration décadente regorge de riches tapisseries, de meubles confortables ornés de feuilles d'or et de décorations incrustées de joyaux. Un trône doré s'y dresse sur une estrade. Radicalement différente de la statue de Sa Sainteté, le véritable Hiérophante qui occupe le trône est une vieillarde racornie. Ses membres presque squelettiques semblent incapables de soutenir son ventre enflé et distendu. On a manifestement amputé ses ailes pour les remplacer par des appareils artificiels ornés de pierres précieuses. Elle est flanquée d'un Grand Vizir voûté par l'âge et vêtu d'une robe élégante, ainsi que du capitaine de la garde, qui tient en laisse deux larves d'orms devant lui. L'Hiérophante vous jette un regard noir et vous pointe du doigt en hurlant : « Blasphémateurs ! » Pendant ce temps, le Vizir effectue des gestes arcaniques, et le capitaine de la garde ordonne à ses subordonnés de se jeter sur vous.*

Le capitaine de la garde sait que sa mission consiste à protéger l'Hiérophante lorsqu'elle s'enfuit de cette pièce et à distraire l'adversaire afin que le Grand Vizir commence à lancer ses sorts. Il lâche ses deux larves d'orms dressées, tandis que ses hommes et lui se jettent sur les PJ, leur reine leur ayant promis un statut prestigieux dans l'au-delà.

Le Grand Vizir tente tout d'abord d'utiliser ses sorts d'invocation pour appeler des renforts et aggraver davantage le chaos de la mêlée pour couvrir la fuite de l'Hiérophante. Il commence par *invocation d'animaux* pour convoquer un calmar de l'éther des environs. La créature, trop grande pour entrer dans la pièce, fracasse les portes de verre du balcon panoramique et s'en prend aux PJ avec ses tentacules, cherchant à les traîner dehors pour les jeter dans sa gueule immense.

Si le Grand Vizir parvient à lancer son sort *convocation de démon*, il le fait pour invoquer Kasim-Tik, un petit démon venimeux qui lui obéit alors au doigt et à l'œil.

Le Grand Vizir économise ses *projectiles magiques* en cas d'urgence ou s'il lui faut se protéger lui-même, ou bien encore pour renverser le cours de la bataille si celle-ci venait à tourner à la faveur des PJ.

Dès le début de l'affrontement, l'Hiérophante exploite ses compétences de discrétion pour se faufiler hors de la pièce et s'enfuir sur son navire personnel. À son round d'initiative, annoncez simplement aux joueurs qu'elle n'occupe plus son trône et a apparemment disparu. Autorisez les PJ qui s'arrêtent pour la chercher à réaliser un test d'Intelligence contre son résultat de Se cacher/Déplacement silencieux : en cas de réussite, ils la repèrent en train de s'éclipser au milieu du chaos.

Si l'Hiérophante réussit à s'échapper de la salle du trône, il lui faut 5 rounds pour rejoindre son aéronef personnel et décoller.

Capitaine des Gardes Célestes : Init +6 ; Att rapière en imprenabilium +6 corps à corps (1d8+6), coup de poing +6 corps à corps (1d6+6) ou pistolet au cadmium +6 distance (1d6+6 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations ou +1d8 points de dégâts) ; CA 16 ; DV 10d8+1 ; PV 40 ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS commande aux deux larves d'orms ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +4 ; AL C.

Larves d'orms (2) : Init +2 ; Att mâchoires +5 corps à corps (1d8+5) ; CA 12 ; DV 7d6+1 ; PV 25 ; Mvt 9 m ; Act d20+5 ; JS Vig +2, Réf +4, Vol +2 ; AL N.

Gardes Célestes (6) : Init +5 ; Att rapière en imprenabilium +5 corps à corps (1d8+5), coup de poing +5 corps à corps (1d6+5) ou pistolet au cadmium +5 distance (1d6+5 points de dégâts explosifs plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 contre les radiations ou +1d8 points de dégâts) ; CA 16 ; DV 10d8+1 ; PV 40 chacun ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS aucune ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +4 ; AL C.

Grand Vizir : Init +7 ; Att rapière en imprenabilium +5 corps à corps (1d8+5), coup de poing +5 corps à corps (1d6+5) ou sort ; CA 18 ; DV 10d10+1 ; PV 65 ; Mvt 9 m ou vol 18 m ; Act 1d20 ; AS sorts : *invocation d'animaux* (calmar de l'éther), *projectile magique* (dagues enflammées), *convocation de démon* (Kasim-Tik) ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +4 ; AL C.

Kasim-Tik (démon de type VI) : Init +6 ; Att morsure +6 corps à corps (1d6 plus venin) ou griffes +6 corps à corps (1d4 plus venin) ; CA 18 ; DV 6d6+2 ; Mvt 9 m ou vol 12 m ; Act 1d20 ; AS traits des démons, venimeux (à chaque coup réussi, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de subir +1d6 points de dégâts de venin par round) ; JS Vig +4, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

L'Hiérophante : Init +10 ; Att dague empoisonnée +4 corps à corps (1d8+4 plus jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 ou paralysie pendant 1d10 rounds) ; CA 14 ; DV 8d8+1 ; PV 32 ; Mvt 9 m ou vol 18 m (grâce à un harnais antigravité) ; Act 1d20 ; AS +10 aux tests de discrétion ; JS Vig +2, Réf +6, Vol +8 ; AL C.

Zone C-3 – Quartiers de l'Hiérophante : *Vous entrez dans la chambre à coucher voluptueuse de Sa Sainteté l'Hiérophante. Quatre jeunes esclaves kiths vêtues de harnais incrustés de joyaux et de soie somptueuse lèvent la tête, stupéfaites, et tentent de s'enfuir.*

Si on les accule ou les retient contre leur volonté, les femelles kiths se mettent à hurler, attirant une escouade de Gardes Célestes qui arrivent en 1d3 rounds. Sinon, elles courent à l'ascenseur de la flèche et tentent de s'enfuir dans le village des esclaves.

Zone C-4 – Quartiers du Grand Vizir : *Des tapisseries fixées aux murs de cette salle empêchent la lumière du jour d'y entrer. Le faible éclairage provient d'un brasero posé près d'un bureau élégamment sculpté. Des objets insolites, comme des têtes réduites et des morceaux de cadavres impossibles à identifier, sont suspendus au plafond par des cordons dorés. Au mur du fond, une étagère contient des dizaines d'ampoules et de flacons bouchés, tous étiquetés dans une langue qui ressemble à celle des kiths, mais qui n'en est pourtant clairement pas. Des meubles en bois simples et un lit couvert de soieries coûteuses constituent le reste du contenu de cette pièce.*

Il faudrait des jours pour fouiller de fond en comble les quartiers du Grand Vizir et découvrir tous ses secrets, mais vous pouvez utiliser la table page ci-contre pour générer des résultats si les

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Table 4: Fouille des quartiers du Grand Vizir

Jet 1d20	Objet arcanique découvert
1	(dans une boîte de tabac à priser, sur une étagère) **Ampoules d'ambre (6) :** Si on les brise, une petite bouffée de gaz couleur ambre enveloppe l'utilisateur et le fait instantanément disparaître, réduit à une taille subatomique.
2-3	(dans un compartiment secret du sol) ***Amulette d'invulnérabilité* (maudite) :** Une fois qu'il la porte, l'utilisateur devient immatériel comme un spectre et à peine visible. Il est toutefois maudit, incapable de toucher quoi que ce soit ou de se faire entendre. Un prêtre peut le libérer en lui lançant un sort de *malédiction* inversé avec un test d'incantation de 20+.
4-5	(dans un tiroir du bureau) **Petite flasque de fer :** Contient un poison pour arme. Quand on l'applique sur une arme, les victimes touchées doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 pour éviter d'être paralysées pendant 1d10 rounds.
6-7	(sur l'étagère du haut) **Bocal scellé :** Contient un humain de 7,5 cm de haut venant du monde d'origine des PJ. Peut être libéré et servir de PJ de remplacement.
8-9	(dans un coffre métallique verrouillé fourré dans un coin) **Cache de pierres vertes :** Contient 2 pierres précieuses vertes qui peuvent servir pour utiliser le brûlesort ou pour alimenter des reliques (cf. page 11). Test de Crocheter les serrures DD 18 requis pour l'ouvrir.
10-11	(sous le lit) **Harnais antigravité :** Cf. description dans la section Équipement du bateau céleste (page 175).
12-13	(dans un coin au fond) **Boîte réfrigérée fermée :** Contient 2 œufs d'orms conservés. Si on les retire simplement de la boîte, ils se gâtent au bout de 24 h, et l'odeur attire des attaques d'orms funestes dans les Désolations. Si on les place dans le brasero, de minuscules larves d'orms (15 cm de long) éclosent et prennent la première personne qu'ils voient pour leur mère. Au bout de 30 jours, elles deviennent des orms d'attaque de 1,80 m de long, fidèles à leur maître.
14-15	(sous un grand morceau de tissu) **Tête dans un bocal :** Contient la tête conservée d'un Haut-Maître de la Maison Drage (cf. *Les Bretteurs artificiels de la Planète Pourpre*). Elle est inconsciente, mais si on la libère et si on la traite avec équité, la tête peut aider le groupe grâce à ses pouvoirs psioniques, se déplaçant sur de minuscules pattes d'araignée qui émergent de son cou tranché. La tête désire seulement qu'on la ramène à la centrale biosphérique du pôle Nord.
16-17	(derrière un panneau secret du mur) **Ampoules céruléennes (4) :** Quand on les brise, une petite bouffée de gaz couleur cobalt entoure l'utilisateur et guérit tous ses dégâts et ses pertes de caractéristique (Chance comprise).
18-19	(cachée sous le matelas)) **Ceinture de sagacité :** Cette ceinture ornée de pierres précieuses contient l'esprit captif d'un démon mineur. Il possède énormément de connaissances mais ment 50 % du temps. Le démon ne révèle jamais son véritable nom mais exige qu'on lui témoigne le respect dû à un prince archidémoniaque.
20+	(dans un compartiment secret et verrouillé du bureau) **Le grimoire du Grand Vizir :** Contient les sorts *projectile magique* (dagues enflammées), *invocation d'animaux* (calmar de l'éther) et *convocation de démon* (Kasim-Tik).

PJ passent entre 5 à 10 minutes à chercher, voire moins. Tirez une fois par PJ et relancez les dés en cas de résultats identiques. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, à chaque round passé dans la pièce, les PJ ont 5 % de chances cumulatives de déclencher une alarme arcanique qui alertera le Grand Vizir de leur intrusion.

Zone C-5 – Quartiers des Gardes Célestes : *Vous voyez ce qui ne peut être qu'une caserne destinée aux gardes occupant ce niveau de la Flèche Céleste. Elle contient des couchettes et des meubles de meilleure qualité que ceux du niveau inférieur.*

Si les PJ n'ont pas rencontré l'escouade de 6 Gardes Célestes dans le couloir de l'ascenseur, c'est ici qu'elle se trouve.

Zone C-6 – Grande réserve au trésor : *Vous tirez les rideaux de cette salle et découvrez qu'elle est entièrement remplie de trésors, l'équivalent du prix d'un royaume sur votre monde d'origine. Elle regorge de tas de pierres précieuses, de statues en or et de luxueux meubles dorés.*

Le contenu exact de la pièce est laissé aux bons soins du Juge. Notez bien que dans l'environnement impitoyable de la Planète Pourpre, la plupart de ces richesses ne signifient pas grand-chose pour la majorité des primitifs habitants. Il y a toutefois là de quoi faire basculer une campagne, au cas où les PJ seraient capables de trouver un moyen de ramener ce trésor dans leur monde d'origine.

Zone C-7 – Passerelle personnelle de l'Hiérophante : Si l'Hiérophante est parvenue à s'échapper jusqu'à son vaisseau personnel, elle s'en sert pour s'enfuir et se réfugier au sein de sa civilisation d'origine, du côté sud de la Trombe Cordelière. Son aéronef personnel est modifié : il comprend des réservoirs supplémentaires ainsi qu'un moteur de corvette pour pouvoir traverser sans encombre la Trombe. Si les PJ parvenaient à s'en emparer, ils mettraient la main sur un prodigieux appareil.

Si elle est acculée et incapable de reprendre possession de son appareil personnel, l'Hiérophante panique et tente de s'enfuir par les airs au moyen du harnais antigravité intégré à ses ailes artificielles incrustées de joyaux.

Le bateau céleste de l'Hiérophante

Points de coque : 200 — Vitesse : 16
Classe d'armure : 18 — Manœuvre : 3
Armes : Tourelle de foudre (1)

CONSÉQUENCES

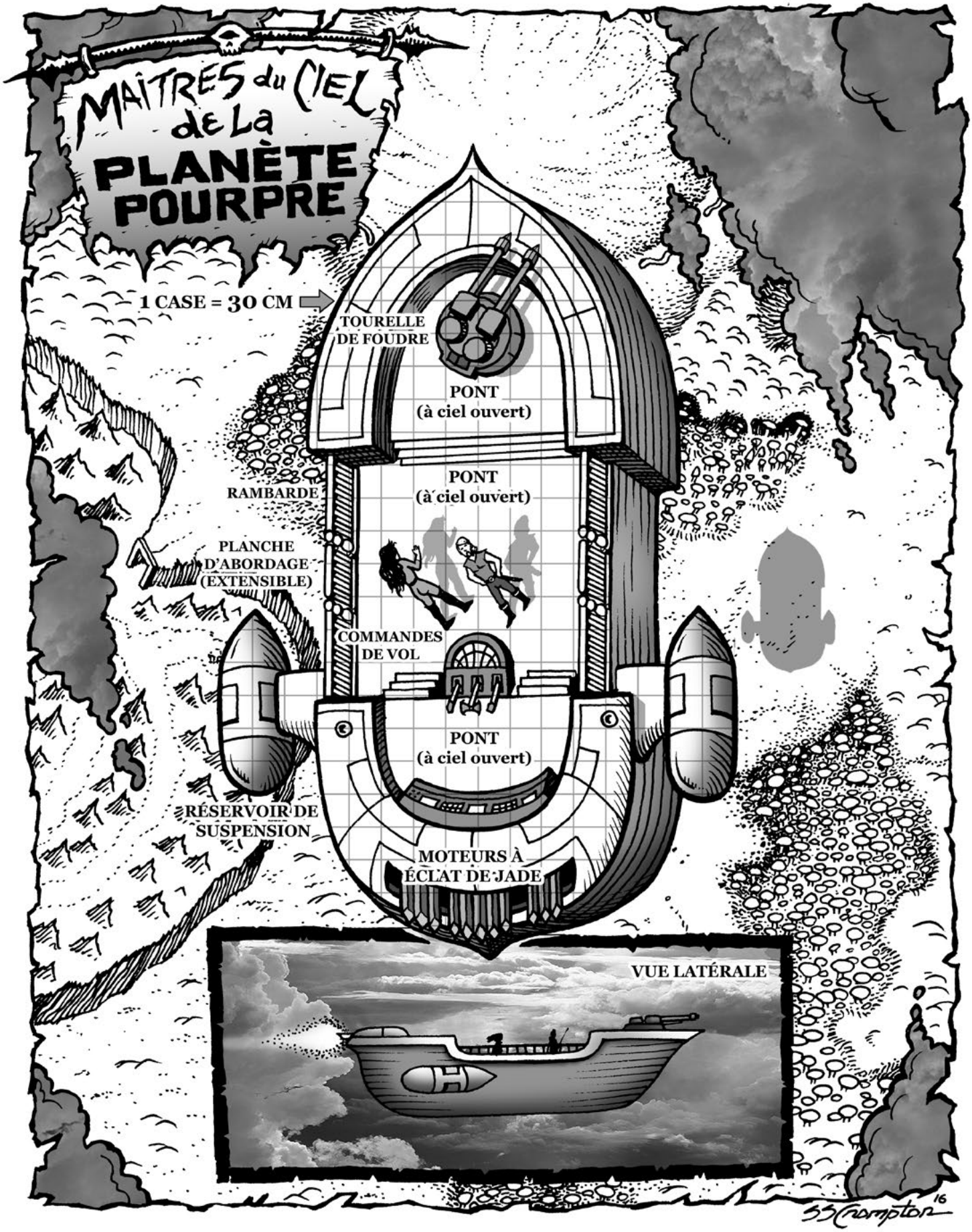
Si les PJ l'emportent sur l'Hiérophante et sa cour, les derniers Maîtres du Ciel battront sans doute en retraite. Lâches par nature, les équipages encore présents embarquent à bord de leurs navires célestes et fuient vers le sud dans la Trombe Cordelière. Ceux qui occupent le galion et les corvettes survivront pour la plupart au trajet. Seuls des PJ particulièrement stupides n'envisageraient pas qu'ils finissent par revenir en bien plus grand nombre par la suite dans la Flèche Céleste, afin de reprendre leur base aérienne.

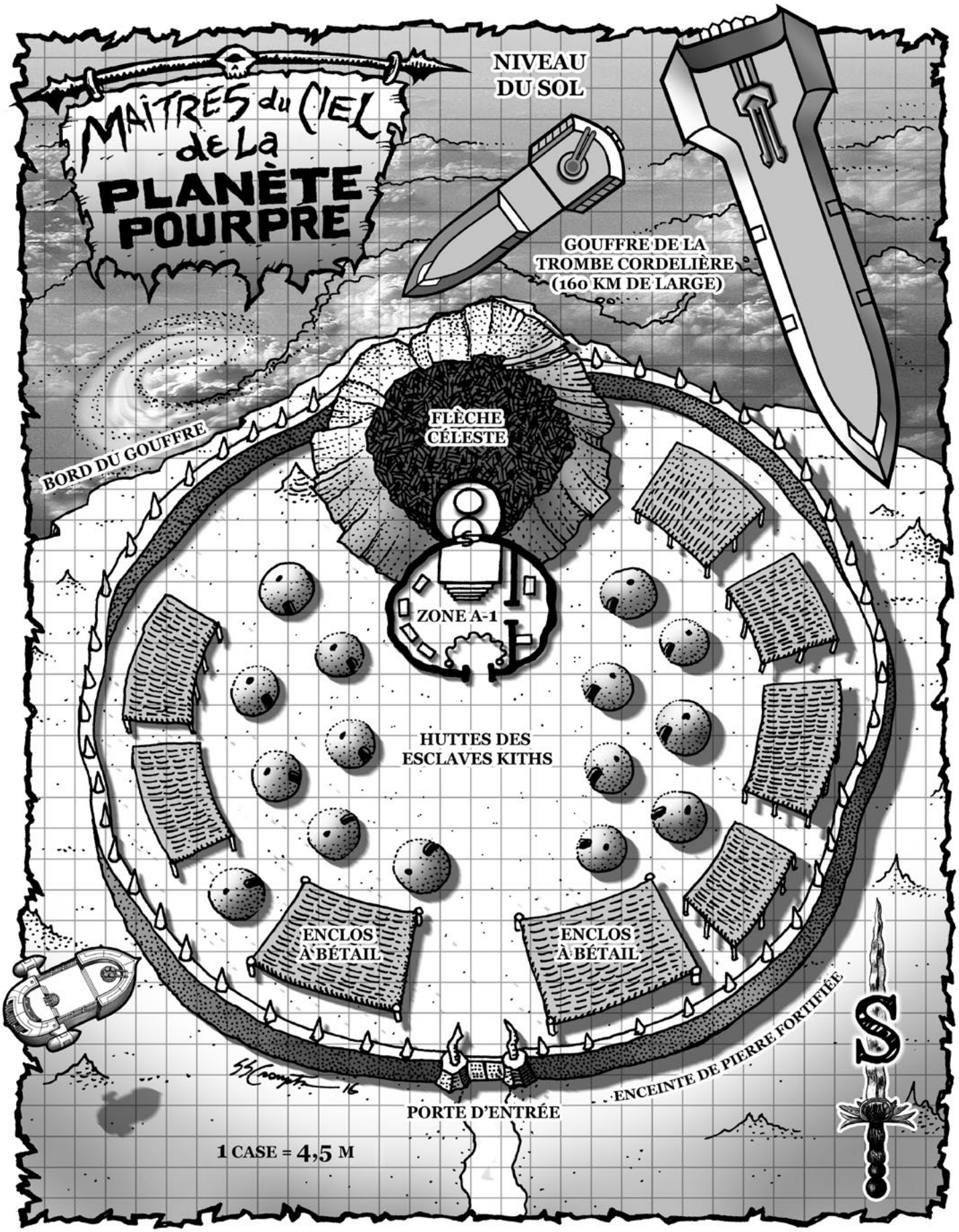
CONCLUSION DE L'AVENTURE

Les PJ ont reçu suffisamment d'indices prouvant que la Flèche Céleste n'est qu'un avant-poste des Maîtres du Ciel, et qu'une nation entière composée de ces malfaisants êtres ailés occupe sans doute l'autre côté de la Trombe Cordelière (l'hémisphère Sud de la Planète Pourpre). Les plus petits bateaux célestes ont peu de chances de la traverser intacts, mais si les PJ parviennent à s'en emparer, ils ont accès à un galion céleste plus imposant, voire à l'aéronef personnel de l'Hiérophante, qui peuvent tous deux passer la Trombe sans encombre. En s'appuyant sur les informations de cette aventure, vous pouvez développer toute une branche de campagne autour de l'exploration de l'hémisphère Sud, immense et inexploré.

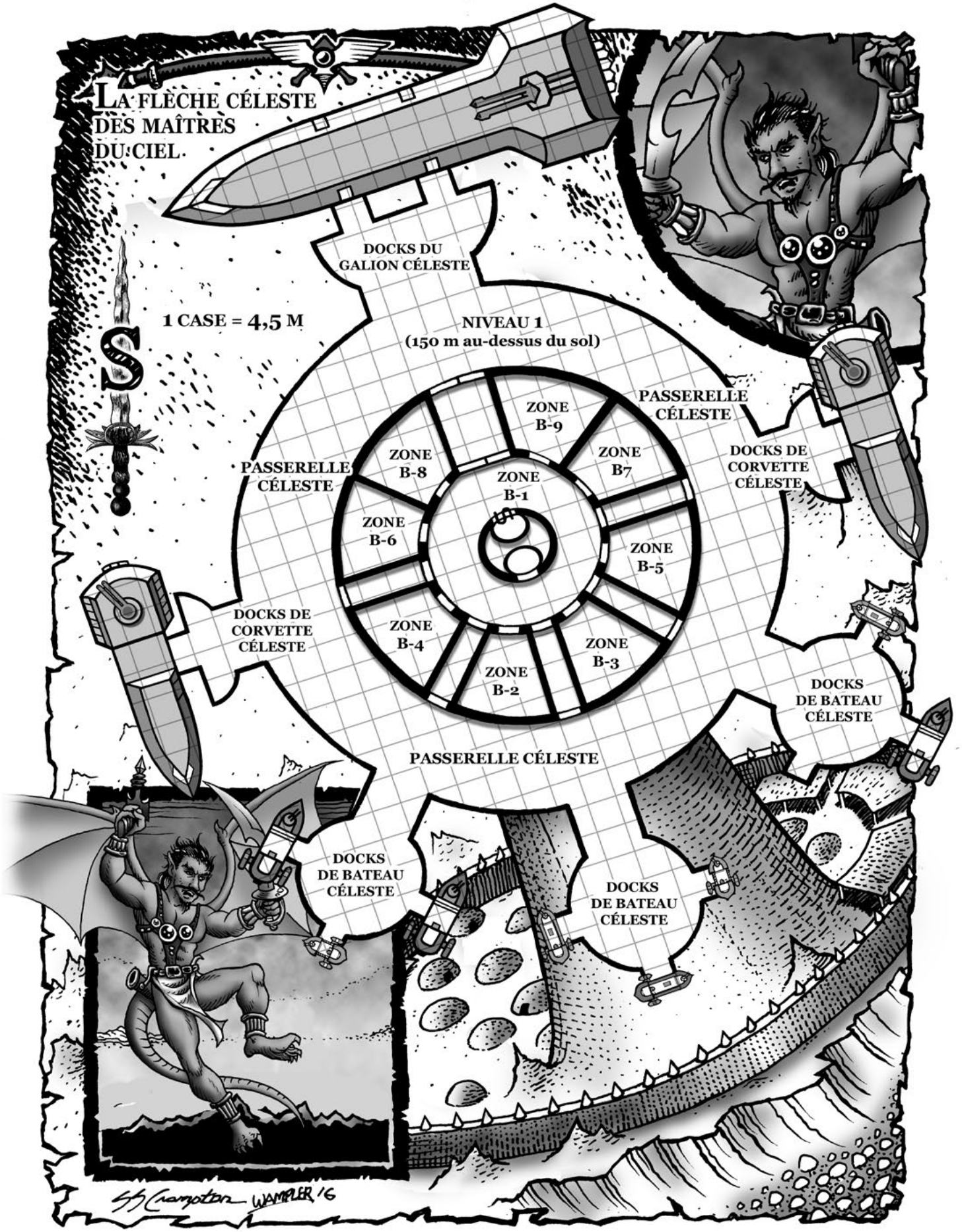
Les PJ ont aussi la possibilité de libérer les esclaves du village au pied de la Flèche Céleste. Bien qu'ils ne partagent pas la culture et l'éthique guerrière caractéristiques de leurs congénères, on peut facilement les former comme guerriers, voire comme marins célestes. Les esclaves kiths libérés par les PJ les considèrent comme des Hauts-Maîtres, qu'ils servent avec loyauté jusqu'à la mort.

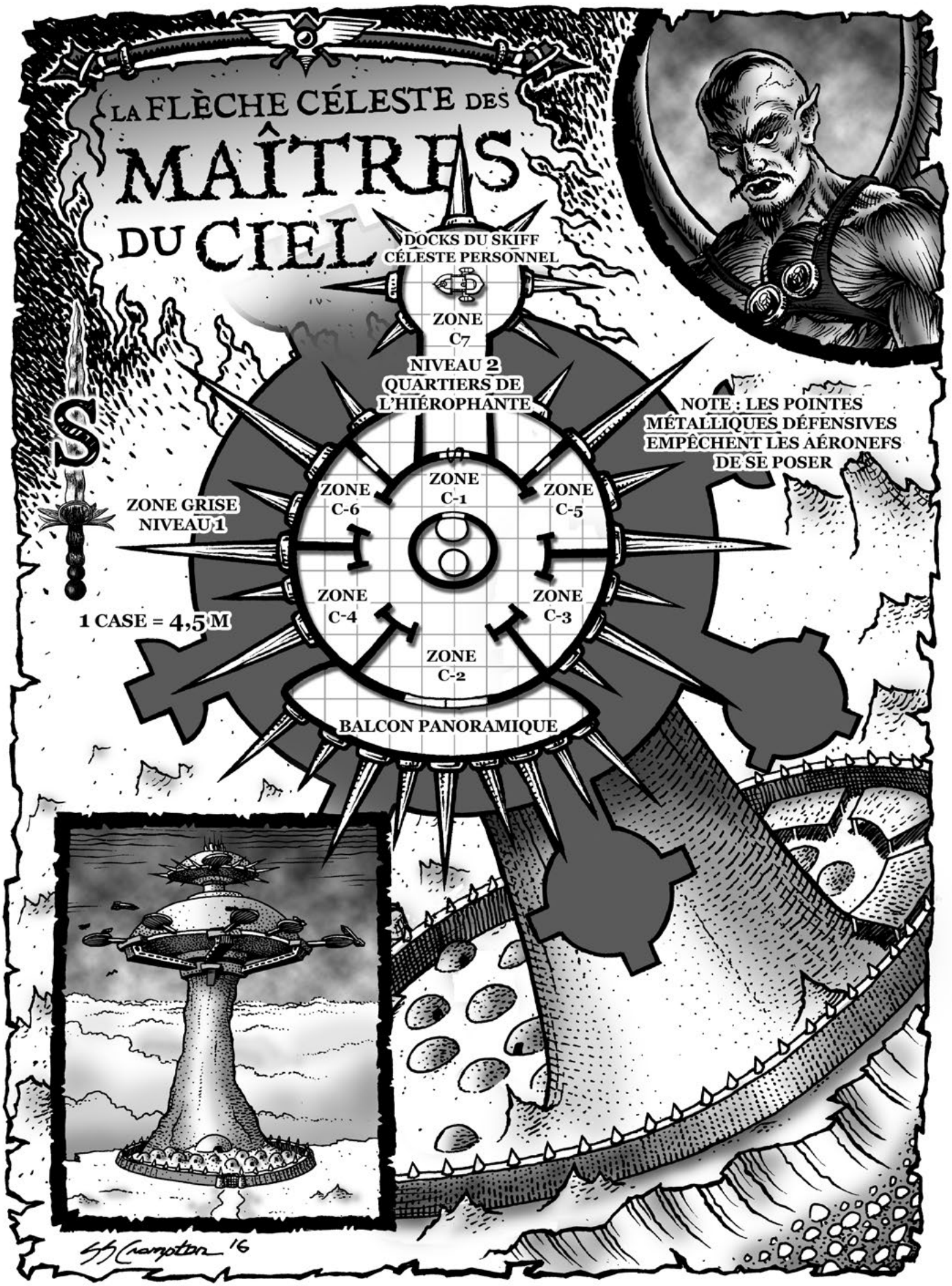
Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


MAÎTRES du CIEL de La
PLANÈTE POURPRE
1 CASE = 30 CM
TOURELLE DE FOUDRE
PONT (à ciel ouvert)
PONT (à ciel ouvert)
RAMBARDE
PLANCHE D'ABORDAGE (EXTENSIBLE)
COMMANDES DE VOL
PONT (à ciel ouvert)
RÉSERVOIR DE SUSPENSION
MOTEURS À ÉCLAT DE JADE
VUE LATÉRALE
SS Crompton 16



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


LA FLÈCHE CÉLESTE DES MAÎTRES DU CIEL
1 CASE = 4,5 M
NIVEAU 1
(150 m au-dessus du sol)
DOCKS DU GALION CÉLESTE
PASSERELLE CÉLESTE
DOCKS DE CORVETTE CÉLESTE
ZONE B-1
ZONE B-2
ZONE B-3
ZONE B-4
ZONE B-5
ZONE B-6
ZONE B-7
ZONE B-8
ZONE B-9
DOCKS DE BATEAU CÉLESTE
PASSERELLE CÉLESTE
DOCKS DE BATEAU CÉLESTE
DOCKS DE BATEAU CÉLESTE
DOCKS DE CORVETTE CÉLESTE
PASSERELLE CÉLESTE



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

JKZ
2014

LES PIONS HUMAINS DE LA PLANÈTE POURPRE

UNE AVENTURE DE NIVEAU 3

par Harley Stroh • Édité par Rev. Dak J. Ultimak • Illustrations de Doug Kovacs

Testeurs : Alex Anderegg, Rache « Bartmoss » Dean-Ruzika, Matt Ruzicka et le Roaring Fork Dungeon Crawlers. Remerciements à la Basalt Public Library et à tous les pillards qui ont osé piétiner de leurs sandales les trônes de jade de la Planète Pourpre.

Kull irradia de joie dans un grand sourire. « Oui ! J'ai déjà combattu dans les rêves, j'y ai tué et y ai été tué et je me suis réveillé de ces visions avec surprise. Et d'autres fois, comme maintenant, j'ai su que je rêvais alors que je rêvais. Vois, je me pince et je le sens, mais je sais que je rêve car j'ai aussi ressenti la douleur de graves blessures dans mes rêves. Oui, peuple de mon rêve, je combattrai pour vous contre d'autres peuples du rêve. Où sont-ils ? »

— Les Rois de la nuit, Robert E. Howard

Thomas Rivière - thomas.riviere@hei... 20250113071/43631... 713121

INTRODUCTION

Les Pions humains de la Planète Pourpre est une aventure de 3e niveau pour cinq personnages ou plus et leurs suivants. L'aventure est idéale pour huit PJ, et les Juges doivent s'attendre à ce que les plus petits groupes aient besoin de renforcer leurs rangs avec des suivants sur lesquels ils peuvent compter.

Bien que l'intrigue soit centrée sur des combats de gladiateurs, l'aventure ne s'adresse pas uniquement aux guerriers et aux nains. L'aventure récompense l'attention, la créativité et la ruse, et pas une classe en particulier. Les guerriers maladroits qui espèrent se frayer un chemin à coups d'épée seront mis à rude épreuve, tandis que les joueurs astucieux de toutes les classes auront de nombreuses occasions de faire tourner les combats dans l'arène en leur faveur.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

L'aventure commence alors que les personnages sont attirés, à travers les mondes, vers une tour de pierre. Au pied de la flèche se trouve une bande de kiths en guenilles vers laquelle marche une bande rivale (dont les effectifs se comptent en centaines de milliers). La matriarche de la bande a appelé les PJ à l'aide. La sorcière et son peuple ont besoin d'un miracle.

En se retirant au sommet de la tour, les PJ découvrent un portail et peut-être un moyen de s'échapper. Au lieu de cela, le portail transporte les PJ dans le passé, à une époque lointaine, au crépuscule d'un empire, au moment où les kiths commençaient à sombrer dans une haine aveuglante et bestiale.

C'est là, au milieu d'une foule bruyante, de bannières de soie et d'un étrange apparat, que les PJ ont l'occasion de décider qui sera le prochain Roi-Dieu de la Planète Pourpre.

Les combats de gladiateurs se déroulent sur une arène en damier, pour le plus grand plaisir des foules assoiffées de sang. Chaque gladiateur incarne un certain rôle dans le jeu, avec ses propres règles ésotériques, ses armes et son armure. Les personnages qui étudient et apprennent ces règles peuvent les tourner à leur avantage, tandis que ceux qui sont incapables de décrypter la logique interne du jeu en subissent les conséquences.

Entre les batailles, les PJ entreprenants peuvent agir de leur propre chef, en affaiblissant les autres équipes et en ourdissant des complots astucieux. Mais malheur aux PJ dont on découvre qu'ils trichent pendant les parties !

Note pour le Juge : Si les joueurs sont libres de déterminer comment résoudre les épreuves et suivre les pistes de l'aventure, l'introduction ne leur laisse que très peu de choix : les personnages sont convoqués par la sorcière kith puis attaqués par une immense armée de kiths bestiaux.

Cette approche est conforme au trope des romans de genre où les protagonistes sont jetés sur les flots du destin vers de nouveaux mondes et de nouveaux défis. John Carter n'avait pas vraiment le choix, au départ, en arrivant sur Mars.

Cependant, c'est assez différent de beauoup de scénarios DCC, où l'initiative des joueurs est le moteur de leur motivation et où les actions des personnages sont souvent à l'origine des événements. Dans ce cas, une conversation préalable avec les joueurs peut s'avérer nécessaire. Rassurez-les : une fois les PJ arrivés à l'Interrègne (la colossale arène créée dans le seul but de choisir le prochain dirigeant de la Planète Pourpre), leur destin est entièrement entre leurs mains.

Le classique de Robert E. Howard, *Les Rois de la nuit*, est une itération emblématique de ce trope, le roi Kull étant projeté dans le temps pour combattre aux côtés de Bran Mak Morn. Les Juges sont vivement encouragés à lire cette histoire avant de mener l'aventure.

ACCROCHES DE L'AVENTURE

L'aventure commence quand les personnages sont attirés à la base d'une tour de pierre située dans les terres désolées de la Planète Pourpre. Au cours de leur carrière de ravageurs, les PJ ont pu invoquer de nombreuses créatures, qu'elles soient terrestres, diaboliques ou enchantées. Aujourd'hui, les rôles sont inversés : quelqu'un ou quelque chose les invoque *eux*.

La méthode d'arrivée des PJ à la citadelle dépend de leur point de départ :

Les joueurs qui explorent déjà la Planète Pourpre sont attirés par une voix croassante et spectrale qui hante leur sommeil. Sans le vouloir, leurs pas les mènent vers la citadelle. Chaque jour, ils se rapprochent de la tour, et chaque nuit, la voix croassante se fait plus insistante.

Les personnages originaires d'autres mondes entendent également la voix spectrale dans leur sommeil, les appelant dans leurs rêves. Chaque matin, les PJ sont plus hagards que la veille. Au bord de l'épuisement, ils s'effondrent dans un sommeil sans rêves et, à leur réveil, se retrouvent au pied de la tour.

Dans ce deuxième cas, il n'est pas nécessaire que les PJ se connaissent avant l'aventure. Si cela sert les desseins du Juge, les PJ peuvent provenir d'une douzaine de mondes et de milieux différents, se réunissant dans le but commun d'exorciser leur malédiction nocturne.

LES KITHS

Autrefois apparenté aux humains, les kiths ont été affaiblis par des éons de consanguinité et d'expérimentations bizarres sous le soleil mourant. Bien qu'ils mesurent plus d'un mètre quatre-vingt-dix, leurs larges épaules et leurs ventres ronds donnent l'impression qu'ils sont trapus et brutaux. Leur peau est pâle, leurs yeux vont du bleu glacé à l'ivoire, tandis que leurs cheveux sont le plus souvent blancs ou d'un jaune maladif. D'apparence ursine, les kiths sont étonnamment rapides et bien plus forts que la plupart des humains. Ils teignent leur corps pâle de substances colorées distillées à partir des étranges champignons du plateau ; ces tatouages servent de support mémoriel à la vie d'un kith et à le protéger contre les mauvais esprits.

Les kiths de la deuxième partie de l'aventure existent avant que l'espèce ne succombe complètement à la haine bestiale.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Depuis des semaines, l'étrange voix hante vos rêves, ressassant votre nom. C'est une langue différente, qui bute sur les syllabes et la cadence. Vous vous réveillez chaque matin épuisé par un sommeil qui ne vous offre aucun repos. Chaque crépuscule s'estompe en une aube grise, et vos pas de plomb, torpides, vous amènent dans cet endroit étrange, où vous désespérez de trouver un répit :

Une flèche de pierre rugueuse se dresse devant vous, forme noire découpée sur le ciel étoilé. Au pied de la tour de pierre se trouve un feu. Des silhouettes se déplacent devant les flammes vacillantes au rythme de tambours rudimentaires, projetant de longues ombres contre le mur de la paroi. Même le rythme des tambours rappelle la voix énonçant vos noms, encore et encore, sans fin. Et la voix croassante résonne toujours dans votre esprit, vous attirant sans cesse vers l'avant.

Notez que le sort de la sorcière ne contraint pas directement les personnages. Ils sont plutôt poussés par le désir de mettre fin au chant incessant qui leur résonne dans le crâne.

NIVEAU 1 : LA CITADELLE NOIRE

La « citadelle » est une flèche de pierre naturelle usée par les siècles sous un soleil mourant. D'une hauteur de plus de 45 m, elle a rempli de nombreux fonctions au cours des siècles.

Un grossier escalier de pierre fait le tour de la pointe rocheuse et s'élève jusqu'à une ancienne forteresse rudimentaire située au sommet. D'une largeur d'à peine 90 cm, et souvent beaucoup plus étroites, les marches permettent à un seul défenseur de tenir tête à plusieurs ennemis, ou même, peut-être, à une armée.

La flèche en ruine est piquée par l'âge et l'érosion. Les personnages déterminés (ou désespérés) peuvent escalader le mur avec un test d'escalade DD 10 tous les 9 m d'ascension (les non-voleurs peuvent tenter le test sur 1d10 avec leur modificateur d'Agilité).

Les personnages qui escaladent la pointe sont rapidement poursuivis par les bandes de Melnimourn. Voir « La Bataille pour la citadelle Noire » à la fin de ce chapitre pour des suggestions sur la résolution de la bataille en cours.

Zone 0-1 - Les réfugiés : *Une douzaine d'humanoïdes grands et musclés sont recroquevillés devant un feu mourant allumé à la base de l'imposante flèche de pierre. Tous portent les signes d'une bataille récente : bandages ensanglantés, armes brisées et armures en pièces. La lumière dansante du feu projette de longues ombres sur la tour derrière les personnages, éclairant un ancien escalier de pierre qui monte vers le sommet.*

Les kiths sont concentrés sur leur rituel. En supposant que les personnages restent cachés, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le tambour ralentit et les flammes s'éteignent. Une mère kith vêtue de cuir écarte les guerriers et s'accroupit devant le feu mourant. Ses mains noueuses passent au crible les braises brûlantes et soulèvent plusieurs étranges idoles de pierre. Elle nomme chaque idole à tour de rôle (avec vos noms !) de la même voix croassante qui vous a conduits dans cet étrange endroit.

Que ce soit depuis l'autre bout des terres ou depuis le cosmos tout entier, la sorcière a réussi à appeler les PJ à son aide.

La sorcière fait des offrandes à chaque figurine : un pendentif en or brut, un paquet de champignons este séchés, une outre de lait de lune, une dague en cristal translucide, un collier d'os de gribb, des pierres polies, une dent d'orm, plusieurs piquants de streklion, un éclat de pierre verte. La sorcière lève les figurines vers la nuit étoilée en signe de supplication puis les place sur une pierre plate au centre des braises.

Enfin, elle sort de sa sacoche un paquet qui se tortille. À l'intérieur du paquet se trouvent des dizaines d'insectes noirs et luisants ; elle déverse les insectes en cercle autour des idoles. Les insectes cliquetants et sifflants se dirigent vers les idoles des PJ puis meurent, un par un, jusqu'à ce que les idoles soient entourées de carcasses d'insectes morts.

À tout moment, les PJ peuvent décider d'intervenir en émergeant de la nuit. De même, les personnages peuvent choisir de partir, s'éclipsant dans la nuit, bien que leur tentative soit rapidement contrecarrée, comme indiqué ci-dessous.

Les guerriers s'éloignent craintivement des PJ, comme s'ils étaient des ombres émergeant du passé, mais la sorcière regarde le groupe d'un œil plein d'espoir (bien que méfiant). Que les PJ puissent ou non comprendre la langue des kiths, elle leur décrit leur calvaire. En même temps, elle prend un bâton noirci par le feu et trace de grossières illustrations dans la terre et la pierre :

- Un cercle ; à l'intérieur du cercle, un nombre de points correspondant au nombre de PJ.
- À l'extérieur du cercle, des dizaines de points.
- Une couronne grossière entourée de flammes.
- Une ligne nette tracée à travers le cercle d'origine et les points des PJ.

Son intention se précise rapidement :

Des cornes de guerre retentissent non loin de là. La sorcière se tourne vers les ténèbres avec un sifflement haineux.

D'imposantes silhouettes noires surmontent les dunes de tous côtés. De grandes bannières de guerre s'élèvent, se découpant dans la nuit, et le vent porte le son des grognements féroces et du frottement des armures.

La vieille sorcière vous saisit, vous presse les idoles de pierre brûlantes dans les mains et vous fait désespérément signe d'aller jusqu'au sommet de la flèche.

Les troupes de Melnimourn ont encerclé la flèche de tous les côtés. Le cor de guerre lugubre retentit à nouveau ! Un millier de kiths répondent comme un seul homme, ébranlant la nuit.

Indépendamment des actions des PJ, la sorcière et ses guerriers se retirent sur l'escalier, fuyant vers le sommet de la flèche. La progression est entravée par la vieille sorcière et le groupe de guerriers blessés ; sans l'aide des PJ, les kiths sont rapidement rattrapés.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

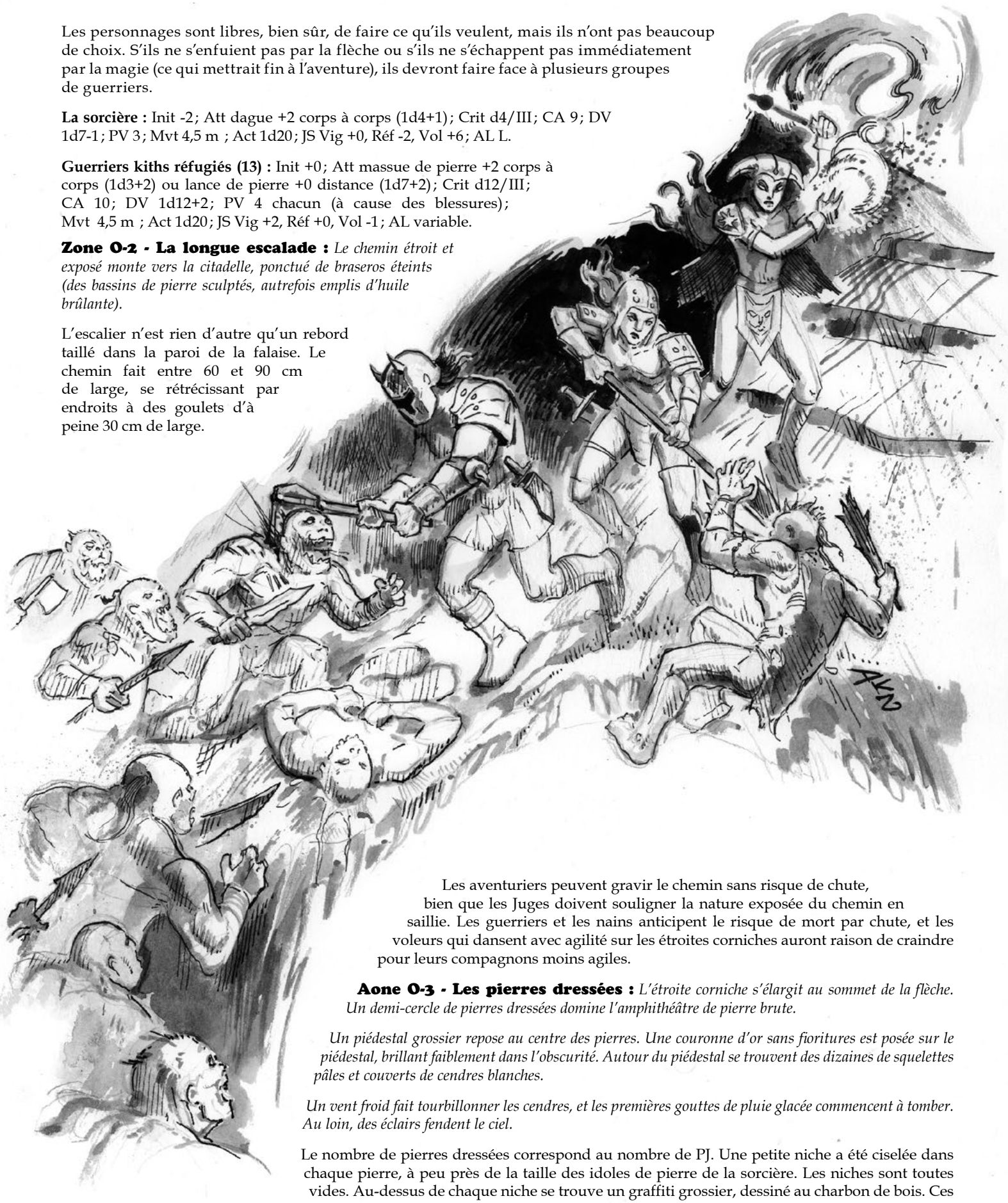
Les personnages sont libres, bien sûr, de faire ce qu'ils veulent, mais ils n'ont pas beaucoup de choix. S'ils ne s'enfuient pas par la flèche ou s'ils ne s'échappent pas immédiatement par la magie (ce qui mettrait fin à l'aventure), ils devront faire face à plusieurs groupes de guerriers.

La sorcière : Init -2; Att dague +2 corps à corps (1d4+1); Crit d4/III; CA 9; DV 1d7-1; PV 3; Mvt 4,5 m ; Act 1d20; JS Vig +0, Réf -2, Vol +6; AL L.

Guerriers kiths réfugiés (13) : Init +0; Att massue de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2); Crit d12/III; CA 10; DV 1d12+2; PV 4 chacun (à cause des blessures); Mvt 4,5 m ; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL variable.

Zone O-2 - La longue escalade : *Le chemin étroit et exposé monte vers la citadelle, ponctué de braseros éteints (des bassins de pierre sculptés, autrefois emplis d'huile brûlante).*

L'escalier n'est rien d'autre qu'un rebord taillé dans la paroi de la falaise. Le chemin fait entre 60 et 90 cm de large, se rétrécissant par endroits à des goulets d'à peine 30 cm de large.



Les aventuriers peuvent gravir le chemin sans risque de chute, bien que les Juges doivent souligner la nature exposée du chemin en saillie. Les guerriers et les nains anticipent le risque de mort par chute, et les voleurs qui dansent avec agilité sur les étroites corniches auront raison de craindre pour leurs compagnons moins agiles.

Aone O-3 - Les pierres dressées : *L'étroite corniche s'élargit au sommet de la flèche. Un demi-cercle de pierres dressées domine l'amphithéâtre de pierre brute.*

Un piédestal grossier repose au centre des pierres. Une couronne d'or sans fioritures est posée sur le piédestal, brillant faiblement dans l'obscurité. Autour du piédestal se trouvent des dizaines de squelettes pâles et couverts de cendres blanches.

Un vent froid fait tourbillonner les cendres, et les premières gouttes de pluie glacée commencent à tomber. Au loin, des éclairs fendent le ciel.

Le nombre de pierres dressées correspond au nombre de PJ. Une petite niche a été ciselée dans chaque pierre, à peu près de la taille des idoles de pierre de la sorcière. Les niches sont toutes vides. Au-dessus de chaque niche se trouve un graffiti grossier, dessiné au charbon de bois. Ces graffitis ressemblent aux figurines grossières que possède la sorcière et qui représentent les PJ.

À part escalader l'escalier longeant la paroi jusqu'au sommet étroit et élevé, il n'y a aucun moyen de s'échapper de la flèche.

L'orage s'intensifie au fur et à mesure que les PJ examinent les pierres. Les grondements du tonnerre obligent les personnages à crier pour se faire entendre, et la pluie glacée transforme les cendres blanches en un limon glissant. Les kiths continuent de menacer depuis le bas, et à moins que les PJ ne les contiennent depuis le haut de la corniche, les bandes de guerriers envahissent le sommet de la tour.

La couronne : La couronne est un simple cercle, porté par le gladiateur qui joue le rôle du seigneur de guerre durant les jeux de l'Interrègne. Quiconque tente de retirer la couronne du piédestal est instantanément consumé (jet de sauvegarde Réflexes DD 20 pour laisser tomber la couronne, évitant une mort ardente), comme en témoigne la profusion d'os et de cendres entourant le piédestal.

La couronne ne peut être retirée en toute sécurité que par un personnage qui a placé son idole de pierre dans une niche des pierres dressées. Il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse des idoles de la sorcière ; en cas de besoin, un PJ peut fabriquer une idole avec de la cire d'abeille, de la paille ou même de la boue d'os qui s'accumule au sommet de la tour. Si la sorcière a survécu à son ascension au sommet de la tour, elle peut aider les PJ à résoudre l'énigme (mais la question de savoir si les PJ lui font confiance ou non est un dilemme qui leur est propre).

LA BATAILLE POUR LA CITADELLE NOIRE

Les troupes de guerre représentent un défi mortel même pour les PJ les plus puissants. Des milliers de guerriers kiths sont rassemblés dans les ténèbres. Pour les besoins de l'aventure, on considèrera qu'ils sont en nombre illimité.

Les personnages sont confrontés à deux ennemis principaux : les simples pillards (de redoutables guerriers à part entière) et les imposants champions. Tant que les PJ sont près du sol, ils sont la cible d'une grêle de lances projetées (lancez trois attaques de lance par round, par PJ), mais une fois que les PJ avancent de plus de 20 m sur les marches, ils sont hors de portée des lances.

Les forces de Melnimourn sont renforcées par les Signumators, des lanceurs de sorts naturels maudits crucifiés au sommet des immenses bannières de guerre de la troupe. Trois Signumators peuvent être utilisés dans un round pour contrer les sorts des PJ.

Pour les duels arcaniques, considérez chaque Signumator comme capable de lancer *Dissipation de la magie* une fois par round. Les Signumators lancent leurs sorts avec un test de 1d20+7.

Il y a d'excellentes chances que des PJ astucieux fassent s'effondrer une partie de la saillie en utilisant la magie, ou peut-être en renversant l'une des pierres dressées de la zone 0-3. Cela oblige les kiths à escalader la paroi ou à faire une chute mortelle. Il est probable que des dizaines d'entre eux se fassent projeter dans le vide par l'éboulement en poussant des hurlements de rage impuissante. Malheureusement pour les PJ, les kiths sont si nombreux que ce n'est qu'un revers temporaire, qui leur permet de gagner 1d5+2 rounds ; même si seulement 1 kith sur 10 réussit à franchir la brèche, il reste des centaines de pillards et de champions pour menacer le groupe.

Le sort des réfugiés : Ralentis par l'âge de la sorcière et les blessures de leurs guerriers, les réfugiés ne peuvent se déplacer qu'à une vitesse de 4,5 m. En vitesse doublée (c'est-à-dire sans effectuer d'autres actions), il leur faut 10 rounds pour atteindre le sommet de la flèche. Sans l'intervention des PJ, les kiths en fuite sont rapidement rattrapés et débordés par les pillards de Melnimourn.

Les PJ ne sont en aucun cas obligés de défendre la sorcière, et elle n'a aucun moyen de les y contraindre. (En fait, leurs vies ne seraient pas en danger si elle ne les avait pas convoqués ici.)

Pillards (voir ci-dessus) : Init +0 ; Attaque massue de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ; Crit d12/III ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL variable.

Champion (voir plus haut) : Init +2 ; Attaque massue de fer +4 corps à corps (1d4+4) ou lance +0 distance (1d8+4) ; Crit d16/III ; CA 13 ; DV 3d12+6 ; PV 24 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS 25 % de chances torche à plasma (+4 en corps à corps, 1d12 points de dégâts) avec 1d5 charges ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL variable.

Signumators (3) : Init -2 ; Att aucune ; CA 7 ; DV 1d7 ; PV 5 chacun ; Mvt comme la bannière ; Act 1d20 ; AS sorts (test +7, *dissipation de la magie*) ; JS Vig +1, Réf -3, Vol +3 ; AL variable.

Défendre la citadelle

La corniche est si étroite que les combattants doivent avancer en file indienne. Les kiths hargneux se frayent un chemin en griffant, bousculant au hasard leurs frères, les condamnant à une chute fatale. Lors d'un round donné, seul le kith de tête peut attaquer les PJ les plus en arrière.

Tout personnage touché par 5 points de dégâts ou plus en un seul round doit faire un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 ou être éjecté de la corniche. Les kiths qui échouent tombent, mais les PJ ont droit à un test de Chance pour se rattraper au rebord de la corniche.

Vaincre le kith de tête permet aux PJ de gagner un round. La majorité des kiths sont de simples pillards, mais il y a une chance sur cinq qu'un champion se fraye un chemin jusqu'à l'avant, ce qui confronte les PJ qui assurent les arrières à un ennemi bien plus redoutable.

Les pierres lancées depuis le sommet infligent 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m d'élévation au-dessus de la cible.

Les guerriers de Melnimourn continuent de poursuivre les PJ jusqu'au portail de la zone 0-4, mais sans le franchir. La défense de la flèche devient plus difficile lorsque les PJ atteignent le sommet et que la corniche s'ouvre sur la zone 0-3. Les PJ doivent soit laisser une arrière-garde pour tenir la ligne, soit risquer un combat sans fin avec les innombrables kiths.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Tout personnage ayant une idole en place peut manipuler la couronne en toute sécurité. Cela reste vrai pendant toute l'aventure et a des conséquences importantes lorsque les PJ participent aux jeux de l'Interrègne.

Le fait de porter la couronne fait apparaître une grotte tourbillonnante dans le mur arrière de la flèche, en face des PJ : une porte de sortie évidente, bien que douteuse !

La grotte est totalement noire, et les PJ qui n'ont pas de source de lumière enchantée ont du mal à allumer des torches ou des lanternes sous la pluie battante.

Les personnages qui entrent dans la grotte en tâtonnant sont surpris de trouver l'air chaud et sec. Les pillards kiths qui les poursuivent évitent la grotte ; une poignée de champions se lancent à la poursuite des PJ, mais les personnages sèment rapidement ces guerriers hésitants.

En continuant à avancer, les personnages perçoivent une lumière ambrée plus loin dans l'obscurité. Le fracas de la tempête s'estompe, remplacé par le silence puis par le grondement d'une foule en liesse. Au fur et à mesure que les PJ se rapprochent de la lumière, l'air se réchauffe puis se charge de la puanteur de la sueur et du sang. En sortant de l'obscurité et en entrant dans la lumière, les PJ émergent dans une arène brillante de marbre poli et de tours étincelantes d'or et d'argent.

Toute tentative de retour en arrière se solde par un face-à-face avec un mur de pierre. Les PJ ont voyagé des milliers d'années dans le passé, sans aucun moyen apparent de retour.

Si les PJ ont réussi à défendre les réfugiés kiths pendant la bataille, 1d12-3 parviennent à traverser le tunnel avec le groupe. Quels que soient les efforts déployés, magiques ou non, la sorcière a disparu.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous émergez dans une lumière éclatante et dans le rugissement assourdissant d'une arène bondée. Un sol de marbre blanc et noir, poli comme un miroir, s'étend devant vous. Des groupes de guerriers magnifiques se tiennent debout, ceints d'armures brillantes, sous des bannières de soie flottantes.

Un homme trapu, au visage de cochon, fait retentir un cor de guerre lugubre pour annoncer votre arrivée. Une grande femme se tient à ses côtés, portant un étendard sans ornement. Tous deux traversent l'arène pour vous rejoindre, vos compagnons et vous.

Neuf tours blanches entourent le sol de l'arène. Un trône d'or repose au sommet de la tour centrale, où une cour royale regarde en surplomb. Une reine d'un bleu chatoyant, à côté d'un roi immobile, lève la main.

Les guerriers vous saluent comme un seul homme, et la foule assoiffée de sang rugit !

L'homme-porc et la porte-étendard vous conduisent vers une tour brillante. Les autres troupes font de même et se retirent dans leurs tours respectives. Mais les cris vicieux et rageurs de la foule vous le confirment : le sang ne tardera pas à couler.

PARTIE 2 : LES JEUX DE L'INTERRÈGNE

La deuxième partie de l'aventure se déroule dans une majestueuse arène construite dans le seul but de déterminer le prochain Roi-Dieu de la Planète Pourpre.

L'arène ressemble à un damier composé de grandes tuiles de marbre noir et blanc. Chaque tuile mesure 15 m de côté, et on compte huit colonnes et rangées. Les tuiles sont polies comme des miroirs et nettoyées entre les matchs pour enlever le sang et les tripes.

L'immense plateau de jeu est totalement délimité par une zone d'attente et neuf tours : une pour chacune des huit maisons rivales et une pour le Roi-Dieu actuel.

Derrière les tours se trouve un mur de 9 m qui s'élève jusqu'aux tribunes. Pendant la journée, les tribunes sont presque pleines, et même pendant la nuit, on peut trouver des fanatiques qui dorment sur les longs bancs, prêts à tout pour garder leur place.

Les habitants de la Planète Pourpre n'en sont qu'aux débuts de leur lente descente physique vers les kiths à l'esprit bestial. À cet époque, ils sont encore beaux à voir, grands, bien musclés et aux membres longs, mais leur cœur est déjà rongé par la soif de sang et la haine. Les foules sont avides de la cruauté des jeux, de voir des crânes fendus et des entrailles étalées sur le marbre brillant.

Contrairement à l'époque d'où viennent les joueurs, le langage des kiths peut être encore déchiffré par des PJ parlant couramment le commun. Les mots sont lents et hésitants, mais le sens est clairement perceptible.

LE ROI-DIEU

Le Roi-Dieu de la Planète Pourpre est mort. Son cadavre en train de se dessécher est toujours assis sur un trône d'or, préservé par des cataplasmes d'herbes nauséabondes et les technologies étranges de la Planète Pourpre. Sa jeune reine et sa suite royale se tiennent prêtes à répondre aux moindres besoins du régent défunt.

Des braseros brûlent au sommet de la tour jour et nuit, enveloppant le régent défunt d'une fumée âcre chassant les mouches. De loin, il n'est pas évident que le roi est mort. Cependant, les observateurs attentifs noteront qu'il reste immobile, jour et nuit. On apporte régulièrement au Roi-Dieu des coupes de vin et des repas somptueux, qu'il ignore sommairement.

Comme le veut la tradition, le Roi-Dieu et sa suite se sacrifieront à la fin des jeux, se jetant du haut de la tour sur le sol dur de l'arène, quelque trente mètres plus bas.

HÉRITIERS PÉRILLEUX

En plus des personnages, sept autres bandes guerrières revendiquent le trône du Roi-Dieu. À l'exception de Heisyot, les Maisons sont liées par les strictes traditions du jeu et respectent les règles de péjan, qu'elles soient explicites ou implicites.

Les PJ ne sont pas soumis à de telles obligations, et leur survie dépend de leur créativité et de leur ruse, ainsi que de leurs prouesses martiales.

Maison Solstra Ra (*bannière : trois silhouettes de gribbs, déployées)*

Maison Vestior (*bannière : streklion rampant)*

Maison Deveron (*bannière : de sable à l'orm funeste)*

Maison Arktero (*bannière : de gueule à trois crânes d'argent)*

Maison Barmuric (*bannière : épées croisées sur un orbe violet)*

Maison Melnimourn (*bannière : couronne d'or sur une flamme rouge)*

Maison Heisyot (*bannière : montagne en silhouette sur un orbe d'or)*

Les caractéristiques des maisons rivales et de leurs gladiateurs figurent dans l'annexe A. Les Juges sont encouragés à reproduire ces pages pour s'y référer facilement pendant les matchs de péjan.

PRÉPOSÉS DES MAISONS & SERVITEURS

Chacune des maisons est assistée par des équipes de serviteurs qui veillent à tous leurs besoins. Les personnages n'ont que deux esclaves mis au rebut et extraits des fosses : **Feghar**, un homme-kith maussade et porcin, et **Mosmae**, la porte-étendard de la maison. Si l'un des réfugiés kiths de la première partie de l'aventure a réussi à traverser le temps en même temps que les PJ, il se joint à leur maison naissante.

Feghar est fataliste, ayant été condamné à faire partie de la suite des PJ au lieu d'être exécuté pour avoir aimé la fiancée du défunt Roi-Dieu. D'une profonde mélancolie, il peut être conquis par des personnages persévérants, en particulier lorsque les performances des PJ dans les jeux commencent à faire entrevoir une lueur d'espoir.

Il est également un expert du péjan. Et bien qu'il ne puisse pas diriger les mouvements des PJ au cours du jeu, il peut leur donner des conseils sur le rôle des pièces et la façon dont chacune doit se déplacer sur l'échiquier-si les personnages pensent à l'interroger. Il est un observateur attentif des gladiateurs et peut leur faire part des faiblesses qu'il pourrait observer.

Cependant, livré à lui-même, il gaspille ses dernières heures à contempler avec nostalgie son amour, la reine, au sommet de la lointaine tour du Roi-Dieu.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Dotée d'une volonté farouche et rebelle, **Mosmae** a le don de guérison et peut soigner les blessures comme un clerc de 3e niveau. Si elle survit aux jeux, elle vivra pendant de très nombreux siècles et deviendra la sorcière rencontrée dans la première partie de l'aventure. Si elle meurt pendant les jeux, c'est comme si la sorcière n'avait jamais existé. (Voir **Conclusion**, à la fin de ce module, pour plus de détails sur les effets de la Distorsion de réalité résultant des actions des PJ.)

Traitée avec gentillesse, Mosmae devient farouchement loyale envers les PJ. Elle les encourage à revendiquer leur propre maison, et coud leur bannière de guerre pendant les longues nuits.

À eux deux, Feghar et Mosmae peuvent répondre à la plupart des questions que les PJ peuvent avoir concernant les jeux. Mosmae est impatiente d'aider les PJ autant que faire se peut, mais Feghar peut avoir besoin d'être motivé avant de se départir de son humeur maussade.

Voici une liste des questions les plus fréquemment posées :

- *Pourquoi les jeux ont-ils lieu ?* Le Roi-Dieu est mort. Les jeux de l'Interrègne détermineront quelle maison montera sur le trône pour régner sur la Planète Pourpre.
- *Quelle est la signification de l'arène en damier ?* L'arène est construite pour le jeu de péjan, où des équipes de gladiateurs s'affrontent pour survivre. (Feghar peut expliquer les règles régissant les pièces et décrire l'équipement attribué à chaque gladiateur.)
- *Que se passe-t-il lorsqu'une maison perd un match ?* Ils sont ramenés dans leurs tours et brûlés vifs en guise de sacrifice au nouveau Roi-Dieu, que son règne dure longtemps.
- *Et si nous ne voulons pas participer à la compétition ?* Nous serons brûlés vifs, et l'une des mauvaises maisons règnera sur la Planète Pourpre ! Nous devons nous emparer du trône !

Feghar : Init +0 ; Att épée courte -1 corps à corps (1d6-1) ; Crit d6/III ; CA 9 ; DV 2d4 ; PV 4 ; Mvt 7,5 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +2, Vol -1 ; AL N.

Mosmae (la sorcière) : Init +2 ; Att dague +3 corps à corps (1d4+1) ; Crit d6/III ; CA 12 ; DV 2d4 ; PV 5 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS *imposition des mains* (test d'incantation +4) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +3 ; AL C.

CHRONOLOGIE DE L'AVENTURE

Bien qu'une grande partie de l'aventure soit centrée sur l'apparat cruel des jeux de l'Interrègne, les PJ ne sont pas liés par l'obéissance aux traditions ou aux normes comme les kiths. Ainsi, si les maisons kiths refusent d'entreprendre des intrigues en dehors des matchs, les PJ ne sont pas soumis à une telle obligation. En réalité, les PJ sont encouragés à être entreprenants, rusés et intelligents, faisant ainsi pencher la balance du destin en leur faveur.

Le calendrier suivant suppose que les parties se déroulent comme prévu, sans que les PJ n'interviennent. Les Juges doivent ajuster la chronologie en fonction de la façon dont les événements se déroulent réellement, en ajustant ou même en éliminant des événements en fonction de la réussite des intrigues des PJ et de la façon dont les PJ s'y prennent pour tromper leur monde.

JOUR 1

Matin : Les PJ sont introduits dans l'arène sous le grondement de la foule puis escortés jusqu'à leur tour-domaine (zone 2-1a).

Après-midi : La maison Vestior et la maison Deveron jouent un match de péjan. La maison Deveron est vaincue, et les survivants sont ramenés à l'intérieur de leur tour. La tour est incendiée, et la maison Deveron est brûlée vive sous les acclamations de la foule. Les cadavres des deux maisons sont traînés à travers l'arène, déshabillés et jetés dans le spoliarium.

Crépuscule : La maison Barmuric et la maison Heisyot s'affrontent lors du deuxième match de péjan, et Barmuric tombe face aux puissants sorts de Heisyot. Comme précédemment, les survivants sont rassemblés dans leur tour et immolés pour le plus grand plaisir de la foule, tandis que les cadavres sont jetés dans le spoliarium.

JOUR 2

Midi : Le troisième tour de jeu a lieu, opposant la maison Solstra Ra aux PJ. Si les PJ sortent vainqueurs, les membres survivants de la maison Solstra Ra sont incinérés.

Crépuscule : Le quatrième tour de jeu a lieu, opposant la maison Arktero à la maison Melnimourn ; la maison Melnimourn en sort triomphante.

JOUR 3

Avant l'aube : Des ombres magiques, envoyées par la maison Heisyot, assaillent les PJ. Bien qu'elles ne soient pas assez puissantes pour menacer les personnages, les ombres cherchent à perturber le repos des PJ et à leur faire gaspiller de précieux sorts et ressources avant leur affrontement au crépuscule. Voir l'encadré Ombres pour les statistiques et les tactiques des ombres.

Midi : La maison Vestior défie la maison Melnimourn dans l'arène, et Melnimourn bat la maison inférieure à plate couture.

Crépuscule : Les PJ affrontent la maison Heisyot.

JOUR 4

Crépuscule : Le dernier affrontement a lieu, opposant la maison Melnimourn aux PJ pour désigner le prochain Roi-Dieu de la Planète Pourpre.

PÉJAN - LES JEUX DE L'INTERRÈGNE

Le prochain Roi-Dieu de la Planète Pourpre sera désigné, sous un soleil étrange, à l'issue d'une série de combats à mort sanglants. Le péjan est un combat de gladiateurs hautement codifié, qui convient parfaitement à la civilisation obtuse, baroque et décadente des kiths.

Le péjan se déroule officiellement sur un champ de bataille en damier noir et blanc. Les maisons kiths s'affrontent par élimination jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Après chaque match, la maison éliminée se retire dans sa tour pour y être brûlée vive.

Durant les affrontements, chaque gladiateur choisit l'un des huit rôles. Chaque rôle dispose d'une armure et d'armes uniques (toutes conservées dans leur tour, zone 2-2c), et chaque rôle effectue des mouvements spécifiques sur le plateau de l'arène. Lorsque deux pièces opposées se rencontrent, elles s'affrontent jusqu'à ce que l'une d'elles se rende ou soit tuée.

Il y a de fortes chances que le groupe soit composé de moins de huit PJ. Les PJ peuvent aligner moins de huit pièces s'ils le souhaitent, mais ils doivent soit enrôler des membres de leur entourage pour participer, soit invoquer des créatures enchantées pour servir de pièces, soit trouver d'autres solutions astucieuses pour compenser leur manque d'effectifs. (Notez que l'enrôlement d'esclaves pour servir dans les combats à mort est un acte ignoble qui ne manquera pas de susciter la défaveur des lanceurs de sorts de divinités et patrons d'alignement bon.)

Note pour le Juge : Bien que les règles du tournoi de gladiateurs soient très codifiées, *les PJ ne sont pas obligés d'obéir à ces règles*. Les personnages restent toujours libres de leurs actions. Cependant :

- Lorsqu'un gladiateur effectue un mouvement illégal, le personnage subit -2d aux dés d'action et de dégâts jusqu'à son prochain tour, tandis que la foule hurle sa désapprobation, couvrant l'équipe fautive de fruits pourris et d'insultes.
- Lorsqu'un gladiateur effectue une attaque légale, le plateau de l'arène, les armes et les armures accordent au gladiateur +1d aux dés d'action et de dégâts jusqu'à son prochain mouvement.
- Si les PJ ignorent complètement toutes les règles et provoquent le chaos d'une mêlée générale, les autres maisons se précipitent hors de leurs tours toutes ensemble pour massacrer ces barbares dégénérés venus d'un autre monde.

L'utilisation d'armes à distance et de sorts, *lors du tour d'un gladiateur*, n'enfreint pas les règles du péjan. Les personnages qui portent des armes et des sorts provenant de leurs terres lointaines peuvent en tirer un grand avantage.

Enfin, malgré les similitudes visuelles, le péjan n'est pas un jeu d'échecs. Les Juges n'ont pas besoin de réfléchir à des mouvements ou des gambits soigneusement calculés. Lors des parties-tests, il s'est avéré plus bénéfique non pas de jouer aux échecs mais d'interpréter les actions de huit gladiateurs désespérés poussés par les cris assourdissants d'une foule assoiffée de sang.

LES GLADIATEURS ET L'ARÈNE

Les érudits ont rapporté l'existence de multiples versions du péjan ; les règles ont été simplifiées et codifiées ici pour faciliter le jeu. Les Juges peuvent utiliser un échiquier standard pour représenter l'arène, et les pièces d'échecs pour représenter les gladiateurs. Le jeu de péjan est souvent plus facile à visualiser lorsque les joueurs utilisent leurs propres figurines pour représenter leur position sur l'échiquier, tandis que le Juge utilise des pièces d'échecs traditionnelles.

Les groupes de gladiateurs se composent comme suit :

1 Chef de guerre, 1 Signifiant, 1 Vizir, 1 Champion, 2 Cavaliers de sang, 2 Chasseurs

Traditionnellement, chaque gladiateur de péjan a des armes et une armure spécifiques (voir zone 2-2c) et ne peut effectuer que des mouvements spécifiques sur le plateau de l'arène.

Comme indiqué dans la zone 2-1a, chaque PJ doit choisir un seul rôle pour la durée de la partie. Tout personnage peut choisir n'importe quel rôle disponible, à l'exception du Chef de guerre. Seuls les PJ qui ont placé leurs figurines dans les niches de la zone 0-3, au début de l'aventure, peuvent choisir le rôle de Chef de guerre.

Le Chef de guerre ♚ : Peut se déplacer jusqu'à 2 cases dans n'importe quelle direction, et traverser les cases de pièces alliées. Le Chef de guerre est la seule pièce qui peut rejoindre un allié durant un combat.

L'Enseigne (Porteur d'Étendard) ♛ **:** Peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Accorde +1d aux dés d'action et de dégâts des alliés adjacents.

Le Vizir ♗ **:** Peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases en diagonale. Une fois par tour (voir la séquence de jeu), tant qu'il n'est pas engagé dans un combat, le Vizir peut tenter de contrer un sort d'un ennemi, comme avec *dissipation de la magie*, avec un test d'incantation de 1d20+NI. Si le test du Vizir est supérieur à celui de l'ennemi, le sort est annulé, mais pas perdu.

Le Champion ♜ : Peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases orthogonalement (vers l'avant, vers l'arrière et sur les côtés). Dans le cadre de son déplacement, le Champion peut échanger sa place avec un allié adjacent, même si cet allié est engagé dans un combat.

Les Cavaliers de sang (2) ♞ : Se déplacent de deux cases horizontalement puis d'une case verticalement, ou d'une case horizontalement puis de deux cases verticalement. Le Cavalier de sang vole jusqu'à sa prochaine position et peut tomber pour affronter un ennemi à n'importe quel moment de son vol, mettant fin au déplacement et commençant le combat. Ce vol n'est pas bloqué par d'autres pièces, à l'exception du Chasseur. Les Cavaliers de sang volent en chevauchant des reptiles ailés connus sous le nom de grands gribbs (voir zone 2-2a). Les gribbs harnachés ne participent pas aux combats de gladiateurs et ne font que transporter leurs maîtres.

Les Chasseurs (2) ♟ : Le Chasseur se déplace jusqu'à 3 cases dans n'importe quelle direction et ne peut pas être sauté par le Cavalier de sang.

MISE EN PLACE

Les gladiateurs peuvent être disposés dans n'importe quel ordre, tant que toutes les pièces commencent en étant placées dans la rangée de la maison.

La maison ascendante place ses forces après la maison inférieure. L'ascendant est déterminée par la foule d'Interrègne. Les PJ peuvent faire un unique test de Présence DD 15 (1d20+modificateur de Présence, +3 points pour chaque match gagné) : en cas de succès, les PJ ont conquis l'adoration de la foule et peuvent jouer en premier. L'ascendance doit être vérifiée au début de chaque match, mais devient peu à peu plus facile à acquérir après chaque nouveau triomphe.

Une fois que les deux camps ont disposé leurs gladiateurs, la maison ascendante effectue le premier déplacement.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

SÉQUENCE DE JEU

Au cours d'un match, les maisons alternent les gladiateurs, jusqu'à ce que chaque gladiateur d'un camp ait effectué un mouvement. Une fois que chaque gladiateur a joué un seul coup, le tour recommence.

À l'exception du Chef de guerre, qui peut traverser les pièces alliées, et du Cavalier de sang, qui vole au-dessus d'elles, le déplacement d'un gladiateur peut être bloqué à la fois par des ennemis et des alliés.

À l'exception du Chef de guerre, une même case ne peut être légalement occupée que par un seul gladiateur d'une même maison. Si deux gladiateurs de la même maison entrent dans la même case, le déplacement est considéré comme illégal, et les deux gladiateurs subissent une pénalité de -2d aux actions et aux dés de dégâts jusqu'à leur prochain tour.

Cela pose un défi de taille aux clercs qui tentent de guérir leurs compagnons. Les clercs peuvent tenter de contourner la restriction en « tendant le bras » au-dessus des limites de cases. Cette tentative échoue inévitablement et est considérée comme un mouvement illégal pour les deux PJ, comme précisé ci-dessus.

Combat : Lorsque deux gladiateurs opposés occupent la même case, ils se battent jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit tué, s'enfuie ou se rende. Les gladiateurs effectuent un round de combat chacun avant de passer à la pièce suivante, et reprennent le combat au tour suivant.

À tout moment, un gladiateur peut se rendre ou s'enfuir. Ces gladiateurs vaincus sont escortés hors du plateau par une troupe de la garde royale du Roi-Dieu ; toute tentative évidente d'interférer avec la partie depuis les coulisses donne lieu à des représailles immédiates et violentes.

Effets des sorts de masse : Il y a de fortes chances que les PJ tentent de lancer *sommeil* ou un sort similaire sur l'ensemble d'une maison adverse. Cette intelligence du jeu mériterait des applaudissements ! Les kiths assoiffés de sang, cependant, ont l'impression d'avoir été floués.

De tels stratagèmes ne fonctionnent qu'une seule fois. Une fois que les PJ ont remporté un triomphe spectaculaire et inattendu grâce à la magie, le Grand Vizir, au sommet de la tour du Roi-Dieu, surveille attentivement les PJ et s'efforce de contrer les sorts à l'aide de son bâton en forme de serpent. (Voir la zone 2-3 pour plus de détails sur le Roi-Dieu mort et sa suite.)

Frappe punitive : Chaque fois qu'un gladiateur est attaqué par un autre gladiateur occupant sa case, la cible reçoit une frappe punitive.

Exemple : *Un Chasseur entre dans une case occupée par un Cavalier de sang adverse. Le Chasseur prend son action et attaque le Cavalier de sang ; le Cavalier de sang reçoit une frappe punitive. Un Chef de guerre, allié au Chasseur, les rejoint dans la même case (selon le privilège spécial du Chef de guerre) et attaque également le Cavalier de sang, lui accordant une frappe punitive.*

Enfin, au tour du Cavalier de Sang, le Cavalier entreprend sa propre action en attaquant le Chasseur. Le Chasseur reçoit une frappe punitive.

Moral : Avec la possibilité d'une reddition, les tests de moral deviennent très importants. Alors que les PJ n'ont jamais besoin de vérifier leur moral, les PNJ doivent le faire lorsqu'ils ont perdu la moitié de leurs points de vie, puis à nouveau lorsqu'ils sont réduits à un quart de points de vie ou moins.

Un test de moral est effectué en lançant 1d20 et en ajoutant le modificateur de jet de sauvegarde de Volonté du gladiateur. Un résultat de 11 ou plus est un succès : le gladiateur continue à se battre. Sur un résultat de 10 ou moins, le test est raté et le gladiateur se rend.

Un PJ peut assassiner un adversaire qui se rend en une seule action. Cela attise la soif de sang de la foule et accorde +1 sur le prochain test d'ascendance du PJ. Cependant, cela témoigne également de la nature cruelle du PJ, avec des conséquences potentiellement désastreuses pour les clercs de dieux de la Justice et du Bien. Les Juges doivent faire en sorte d'appliquer de façon juste et impartiale les conséquences de leur acte.

Les gladiateurs kiths ne tuent pas les PJ qui se rendent, mais s'assurent de toujours récupérer un trophée sur le personnage vaincu. Il peut s'agir d'une arme, d'un bijou, d'une mèche cheveu ou même d'un doigt ou d'un morceau de chair.

Victoire : Un match de péjan se termine lorsque tous les gladiateurs d'une même maison se sont rendus ou ont été tués. Les survivants sont ramenés dans leur tour et enfermés à l'intérieur. La tour s'enflamme, immolant la maison vaincue.

Zone 2-1 - L'Arène : *La grande arène est composée d'une alternance de tuiles noires et blanches, polies jusqu'à obtenir un brillant éclatant. Par-delà l'arène se trouvent des tours brillantes où sont suspendues des bannières en soie, et derrière elles, un mur abrupt s'élève vers des tribunes remplies de milliers de kiths qui chantent, applaudissent et rugissent avec une terrible soif de sang.*

OMBRES

Juste avant l'aube du 3e jour, les personnages sont attaqués par trois ombres (des créatures enchantées invoquées par la maison Heisyot). Guère plus que des formes brumeuses de taille humaine avec des ailes de chauve-souris et des griffes effrayantes, ces ombres glissent dans l'arène avant l'aube, passent sous les portes de la tour et montent jusqu'aux niveaux supérieurs à la recherche des PJs.

Les ombres peuvent être repoussées par des clercs d'alignement loyal mais sont imunisées aux armes non magiques. L'équipement utilisé pour les parties de péjan est considéré comme magique dans ce cas précis.

Ombre (3) : Init +3 (surprend toujours) ; Att griffes glaciales +6 corps à corps (1d6 points de dégâts de Force) ; Crit d8/U ; CA 15 ; DV 3d7 ; PV 13 chacune ; Mvt vol 10,5 m ; Act 1d24 ; AS en cas de critique (sape Force, Endurance et Agilité), intangible, immunisé aux armes non magiques, traits de mort-vivant ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +9 ; AL C.

Les ombres sont intangibles et peuvent traverser, portes, sols et murs jusqu'à 10 cm d'épaisseur. Lorsqu'elles découvrent un PJ, les ombres lancent une vague d'attaques, drainant 1d6 points de Force à chaque frappe glaciale. Un personnage réduit à 0 ou moins en Force perd connaissance pendant 1d3 heures et se réveille avec 3 en Force. La Force perdue se récupère à hauteur de 1 point par jour ou se regagne par *restauration de la vitalité.*

En cas de coup critique, une ombre draine de la Force, de l'Endurance et de l'Agilité.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/4363111/1713121

CHAMPION
CAVALIER DE SANG
CHASSEUR

En face de vous, en tête de l'arène, une garde d'honneur se tient au pied d'un large escalier qui s'élève jusqu'à un trône d'or. Obscurcis par des braseros et des volutes d'encens, une sorte d'empereur ou régent et sa cour observent du haut de l'estrade, leurs costumes d'apparat brillant dans la lumière mourante.

Le mur qui entoure l'arène fait 9 m de haut. Comme les dalles de l'arène, les murs sont polis et lisses, sans aucune prise à l'exception de minces fissures situées à la jointure des dalles (test d'*Escalader des parois abruptes* DD 20 pour grimper).

La garde d'honneur du Roi-Dieu observe, resplendissante dans ses robes pourpres foncées et ses glaives courbes et menaçants. Une unité se tient à chaque coin de l'arène, et deux unités supplémentaires observent du haut des escaliers qui montent à la ziggourat du Roi-Dieu. Chaque unité est composée de 10 gardes et d'un capitaine. Les gardes sont chargés de défendre le Roi-Dieu mort et de s'emparer des gladiateurs vaincus, qu'ils se rendent, s'enfuient ou soient tués.

Les personnages qui tentent d'influencer les affrontements une fois qu'ils ont été exclus de l'arène s'exposent à des représailles de la part de la garde d'honneur. Les sorts doivent être lancés sans aucune composante visible ou audible. Les gardes agissent rapidement, mettant à terre ces lanceurs de sorts déloyaux à l'aide de leurs glaives. Les personnages n'ont qu'une seule chance de se soumettre avant d'être abattus.

Furtivité : Pendant la journée, il est presque impossible (DD 30) de se faufiler dans l'arène sans l'aide de la magie. Les Juges peuvent réduire la difficulté si les PJ orchestrent une sorte de distraction dramatique et chronométrée (par exemple, la défaite et le massacre d'un ennemi pendant le péjan).

Il est plus facile de se déplacer dans l'arène sous couvert de l'obscurité (DD 15). Alors que le sol spartiate de l'arène offre peu de possibilités de couverture, les gardes d'honneur se rassemblent autour de braseros pour se réchauffer, rendant ainsi ainsi toute vision nocturne quasi impossible.

Les personnages surpris en train de se faufiler dans l'arène sont immédiatement conduits sur les marches de la tour du Roi-Dieu et exécutés pour le plaisir du régent défunt.

Tromperie : Les esclaves entrent et sortent de l'arène tout au long de la journée, livrant des fournitures et des missives, et effectuant toutes sortes de tâches pour les maisons. Un voleur peut facilement se déguiser en esclave et ainsi se déplacer librement dans le colisée et les différentes tours.

Le voleur déguisé doit réussir un test de Chance chaque fois qu'il passe devant des gardes, des membres d'une maison adverse ou de la suite royale. Sur un test de Chance raté, le PNJ s'arrête pour inspecter le personnage, et le PJ doit faire un test de *Se déguiser* DD 15 ou être découvert.

Les Juges sont encouragés à adapter le DD aux actions du PJ, aux motivations du PNJ et au bon sens. Un esclave n'osera que très rarement donner l'alerte, même s'il perçoit le déguisement du personnage. La reine peut reconnaître le PJ comme un gladiateur et lui ordonner de la rejoindre dans ses quartiers privés, dans l'espoir d'envoyer à Feghar une lettre professant son amour éternel. Les gladiateurs adverses, eux, appelleront leurs alliés et tenteront de capturer le voleur pour l'exécuter sur les marches du trône du Roi-Dieu, et ainsi de suite.

Capitaine (1) : Init +2; Att glaive à plasma +2 corps à corps (1d12+5) ou projectile à plasma +0 distance (1d12); Crit d8/III; CA 13; DV 3d12+6; PV 24; Mvt 9 m; Act 1d20; AS projectiles à plasma (4/jour, portée 70 m); JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL L.

Garde d'honneur (10) : Init +0; Attaque glaive à plasma +2 corps à corps (1d12+5 ou mise à terre); Crit d4/III; CA 11; DV 1d12 2; PV 8 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS mise à terre (une attaque de glaive réussie met la cible à terre, JS Ref DD 15 pour éviter); JS Vig +1, Réf +0, Vol +0; AL L.

Zone 2-2 - La tour : *La tour est construite en marbre blanc, poli lisse et presque aveuglant à la lumière du soleil. Trois portes de bronze ouvragées, plus destinées à l'apparat qu'à une défense vraiment efficace, gardent l'accès au rez-de-chaussée. Au-dessus, des balcons surplombent les tribunes et l'arène.*

Les portes de bronze peuvent être verrouillées, mais seulement de l'extérieur. Si elles sont barrées, les PJ piégés peuvent s'échapper avec un test de Force DD 20 pour tordre les barreaux ou un test de *Crocheter les serrures* DD 15 pour un voleur agile afin d'atteindre et de déverrouiller le verrou. Les portes mesurent 2,5 m de haut et 4 m de large, afin de permettre aux grands gribs sanglants de la zone 2-2a de sortir.

Les murs polis de la tour sont difficiles à escalader (test d'*Escalader les parois abruptes* DD 20); il faut grimper 12 m pour atteindre le sommet de la tour (zone 2-2d).

Défaite durant la partie : Après la défaite dans l'arène, les PJ sont conduits à l'intérieur de la tour, les portes sont verrouillées de l'extérieur, et le rez-de-chaussée (zone 2-2a) est incendié. Les portes servent à ventiler et à accélérer la conflagration, ce qui permet aux flammes de se propager rapidement. Le feu traverse les étages, rendant l'intérieur de la tour irrespirable dans la fumée.

Si les PJ ne s'échappent pas immédiatement dans les tunnels du spoliarium sous la zone 2-2a, ils risquent de mourir dans le brasier. Les personnages peuvent retarder leur mort de 1d5+4 rounds en s'enfuyant vers le parapet. Une fois que les flammes atteignent le dernier étage de la tour, les personnages sont engloutis dans la fumée et subissent 1d16 points de dégâts par round à cause de la chaleur. Au troisième round après que les flammes aient atteint le sommet de la tour, les chevrons en bois s'effondrent, projetant les personnages restants 12 m plus bas dans le brasier à la base de la tour.

Zone 2-2a - Écuries : *La chambre au plafond bas est sombre, à l'exception des traits de lumière perçant par les portes. L'odeur âcre de l'urine pique immédiatement les yeux et les poumons. Lorsque vos yeux s'habituent, vous pouvez distinguer un sol matelassé de paille, parsemé d'os blancs fracturés. Deux formes massives et ailées s'agitent le long du mur du fond, au son de chaînes traînantes et d'un croassement monstrueux.*

Les formes le long du mur sont de grands gribbs, progéniteurs du gribb commun, bien plus petit. Chaque gribb porte un harnais de cuir serti d'or et un emblème assorti au casque des Cavaliers de sang (voir zone 2-2c). Quiconque porte l'équipement rituel du Cavalier de sang peut commander les énormes reptiles volants.

Les grands gribbs portent des lames acérées sur leurs serres mais, à part transporter leurs cavaliers, ne participent pas aux jeux de gladiateurs. En dehors des jeux, cependant, ils peuvent se révéler des montures et des alliés redoutables. Incroyablement doué pour le vol, un seul gribb peut transporter jusqu'à deux créatures de taille humaine (l'une en selle, l'autre empoignée

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

dans ses serres) pour de courts bonds de 25 m. Lesté d'un seul cavalier, un gribb peut rester indéfiniment dans les airs.

En face des créatures, un escalier en bois grimpe le long du mur jusqu'au deuxième étage. Sous l'escalier se trouve la sellerie des gribbs : des selles ornées et estampées, ainsi que des rênes tressées en chair de kith. La porte en haut de l'escalier (ouvrant sur la zone 2-2b) est trop étroite pour permettre le passage des gribbs sans un effort considérable ou l'aide de la magie.

Grille du tunnel : Sous la paille, le sol de pierre est incliné vers le centre de la pièce. Les personnages qui dégagent la paille et les abats découvrent une grille en fer d'environ 1,5 m de diamètre. Cette grille sert à nettoyer le nid des gribbs et à faire glisser les excréments et les os dans les tunnels du spoliarium. Encroûtée par la crasse et la saleté, la grille peut être dégagée en 5 rounds d'efforts, ou par un test de Force DD 18 (les guerriers et les nains peuvent ajouter leur dé de Haut fait au test).

La grille débouche sur un large conduit d'argile qui descend de 3 m avant de rejoindre l'étroit tunnel de 60 cm de large qui mène à la zone 2-5.

Grand Gribb (2) : Init +1; Attaque bec +5 corps à corps (1d16) ou serres 2 corps à corps (1d8+4); Crit d10/M; CA 13; DV 4d12; PV 24 chacun; Mvt 25 m (vol, 12 m avec un cavalier); Act 1d20; JS Vig +1, Réf +2, Vol +0; AL C (L sous le contrôle d'un Cavalier de sang).

Zone 2-2b - Chambre des gladiateurs : *La chambre dégagée abrite plusieurs paillasses basiques. Un brasero rempli de charbons ardents repose au centre de la pièce, ainsi qu'un tonneau plein d'eau. Quelques caisses et tonneaux sont posés contre le mur du fond. Le large escalier continue de serpenter le long du mur de la tour jusqu'à l'étage suivant.*

La chambre est destinée aux gladiateurs et à leurs assistants personnels. (Les chambres sont intentionnellement spartiates, car on s'attend à ce que les maisons en lice pour le trône viennent avec leurs propres bagages et leur propre ravitaillement.

Une poignée de caisses et de tonneaux sont empilés contre le mur du fond. Ils contiennent plusieurs litres de lait de lune, des biscuits de mer et de la viande salée.

Zone 2-2c - Voûte de péjan : *Cette voûte, éclairée par une large ouverture circulaire pratiquée dans le plafond et ouverte sur le ciel, diffuse une douce lueur mielleuse. Huit alcôves sont disposées le long de la circonférence de la chambre. Chacune contient une sélection unique d'armures et d'armes stylisées. Elles semblent vous inviter en émettant un bourdonnement chaleureux. L'escalier continue le long du mur jusqu'au sommet de la tour.*

La voûte contient les armes et les armures associées à chaque gladiateurs traditionnels de péjan. Les armures polies sont très stylisées et servent plus à la parade qu'à la défense, avec des casques à crête, des épaulières élaborées, des bracelets et des jambières. L'armure n'offre que très peu de protection, tandis que toutes les armes sont affûtées comme des rasoirs et bien plus tranchantes que leurs homologues classiques.

Aucun des ensembles n'est lié à une classe ou à un archétype particulier; c'est aux PJ de faire leur choix. La seule exception est le Chef de guerre : seuls les PJ qui ont placé leurs figurines dans les pierres dressées (zone 0-3) peuvent revêtir cet ensemble. Tous les autres sont violemment repoussés par l'équipement, comme par un champ magnétique, et subissent 1d16 points de dégâts (jet de sauvegarde de Force DD 15 pour la moitié).

Le Chef de guerre : *Un casque d'or, des épaulières et des jambières, un grand sceptre et une épée courte.* L'armure brillante a des reliefs de streklions rugissants (bonus de CA +3, pénalité de -2 aux tests, dé de maladresse d8). Le sceptre à deux mains inflige 1d8 points de dégâts, et l'épée courte 1d7.

L'Enseigne : *Un casque en crâne de streklion et une cape en peau ; une bannière de guerre et une épée courte.* La peau d'animal offre une certaine défense (bonus de CA de +2, pénalité de -2 aux tests, dé de maladresse d7). La bannière de guerre mesure environ 3,5 m de haut et peut **(**sous la contrainte**)** être utilisée comme une arme, infligeant 1d4 points de dégâts. L'épée courte inflige 1d7 points de dégâts. Au départ, la bannière de guerre est sobre et sans décoration.

Le Vizir : *Un casque noir à visière, sans visage, avec de volumineuses robes noires ; une épée grise à lame ondulée.* Les longues et épaisses robes n'offrent que peu de protection et rendent le combat difficile (bonus de CA de +1, pénalité de -4 aux tests, dé de maladresse d12) ; le casque rend son porteur aveugle (pénalité de -4 aux jets d'attaque). La terrible épée à deux mains, cependant, inflige de graves blessures (1d12).

Le Champion : *Un casque en forme d'aile de chauve-souris, des paires de jambières, de bracelets, d'épaulières et un bouclier ; une épée de guerre à large lame.* L'armure du Champion est l'une des meilleures armures du jeu (bonus de CA de +4, pénalité de -2 aux tests, dé de maladresse d8). La lame est considérée comme une épée longue qui inflige 1d8+1 points de dégâts.

Les Cavaliers de sang (2 alcôves) : *Des épaulières brillantes et polies et un plastron circulaire recouvrent une armure de cuir noir ; une longue lance de joute en argent brillant, munie d'un petit globe noir et une étoile du matin à pointes à manche court.* L'armure du cavalier de sang est unique au sens où elle couvre la quasi-totalité du corps du gladiateur (bonus de CA de +4, pénalité de -4 aux tests, dé de maladresse d10). La tête de la lance libère une décharge d'énergie négative à chaque coup réussi, infligeant 1d16 points de dégâts. L'étoile du matin sert d'arme secondaire et n'inflige que 1d6 points de dégâts.

Le Chasseur (2 alcôves) : *Une seule grande épaulière, des bracelets et des jambières, polis comme un miroir, un filet barbelé tissé avec des fils d'argent et une lance robuste à large pointe.* L'armure du chasseur est minimale et n'offre que peu de protection (bonus de CA de +2, pénalité de -1 aux tests, dé de maladresse d7). La lance inflige 1d8+1 points de dégâts ; le filet inflige 1d6 points de dégâts sur un coup réussi et impose une pénalité de -1d aux dés d'action de la cible (cette dernière peut se libérer en s'y employant pendant un round entier). Les Cavaliers de sang qui tentent de survoler le Chasseur sont automatiquement cloués au sol, qu'une attaque au filet ait réussi ou non. (Décrivez ainsi l'attaque : le filet fait chuter le Cavalier, sans toutefois lui infliger de dégâts car il est lourdement armé.)

Notez qu'à l'exception des boucliers des PJ, aucune armure supplémentaire ne peut être portée en conjonction avec l'armure de gladiateur. Les Juges doivent faire preuve de discernement et de bon sens dans l'application de cet « absolu ». Par exemple, une cotte de mailles elfique souple, associée aux robes du Vizir, est une combinaison viable, mais une armure de plates sous ces mêmes robes ne l'est pas.

Zone 2-2d - Turrim : *La tour est surmontée d'une plateforme d'observation en bois entourée d'un parapet de pierre peu élevé. La plateforme offre une vue sur l'ensemble de l'arène, les sept autres tours et la ziggourat fumante du Roi-Dieu.*

Huit grandes chaises en bois sont disposées en demi-cercle autour d'un brasero de charbons ardents. Le sol de l'arène est situé 12 m plus bas.

Zone 2-3 - Les tours : Chacune des maisons occupe sa propre tour pendant les jeux. Les plans sont tous identiques ; seuls les occupants diffèrent, chacune représentant une maison.

Lorsqu'ils ne sont pas engagés dans une partie de péjan, tous les gladiateurs de la maison se reposent à l'intérieur, pansent leurs blessures et se préparent pour le prochain match. Voir l'annexe A pour les statistiques des gladiateurs de la maison.

2-3a : Maison Solstra Ra

2-3b : Maison Vestior

2-3c : Maison Deveron

2-3d : Maison Arktero

2-3e : Maison Barmuric

2-3f : Maison Melnimourn

2-3g : Maison Heisyot

Même lorsqu'une maison participe à un match, 1d30+5 serviteurs montent la garde et préparent le retour de leurs maîtres. Bien qu'ils ne soient pas d'habiles guerriers, ils font de leur mieux pour défendre la tour contre les assassins et les saboteurs.

S'ils en ont l'occasion, les serviteurs sonnent l'alarme, rameutant trois troupes de gardes d'honneur et leurs capitaines en 1d12 rounds. (Notez cependant que les matchs ne peuvent pas être interrompus et continuent sans relâche.)

Serviteurs de la maison (nombre variable) : Init +0 ; Attaque lance courte +0 corps à corps (1d6) ; Crit d4/III ; CA 9 ; DV 1d7+2 ; PV 5 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +0, Réf +0, Vol -1 ; A L.

Zone 2-4 - Trône du Roi-Dieu : *De larges marches blanches s'élèvent jusqu'à une plateforme surélevée surplombant l'arène. Une garde d'honneur est postée à mi-hauteur des marches, prête à dissuader quiconque serait assez fou pour s'approcher du Roi-Dieu et de sa cour.*

Au sommet de la tour, un tenture rouge sang protège du soleil brûlant. Deux énormes braseros flanquent l'auvent, exhalant des nuages âcres d'encens vaporeux.

Le Roi-Dieu, avachi et immobile, est assis sur un trône d'or massif qui brille d'un éclat cramoisi dans la lumière mourante. À ses côtés se trouve sa jeune reine, au regard sombre et vigilant. Derrière eux se tient leur cour : des conseillers vêtus de riches robes et une vingtaine d'esclaves portant des cruches de vin, des friandises et des plateaux de viande rôtie.

Le régent décédé est assisté par la même cour qui l'a servi de son vivant : sa jeune épouse, la ravissante Ilzbith, dernière d'une série d'épouses, son Grand Vizir, le redoutable général de ses troupes et les esclaves contraints au service du Roi-Dieu.

Nul ne peut s'approcher du trône du régent sans y être invité, et si on l'aborde pendant les jeux, la cour défend le Roi-Dieu comme s'il était en vie. La garde d'honneur dans les escaliers avance pour arrêter les PJ, et le général descend de l'estrade pour leur prêter main-forte tandis que le Grand Vizir contre les sorts depuis la plateforme.

Tout cela change une fois que les jeux ont choisi le prochain Roi-Dieu. Les vainqueurs (qu'il s'agisse des PJ ou d'une autre maison) montent sur la tour-ziggourat, chassent l'ancien Roi-Dieu, et sa cour marche solennellement vers la mort, en se jetant de la plateforme. (Les personnages peuvent tout à fait intercéder

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

mais doivent agir rapidement, car la cour ne peut concevoir un monde où leur mort n'est pas exigée par le nouveau Roi-Dieu.)

Général : Un énorme kith ceint d'une armure stylisée marquée par des décennies de combat. Sachant que sa fin est proche, il se bat avec abandon et se jette avec enthousiasme dans la bataille. Le général est un combattant rusé qui tire le meilleur parti de son environnement, projetant ses ennemis par-dessus les marches jusqu'au sol de l'arène.

Grand Vizir : Armé d'un bâton de serpent et vêtu d'une robe violette, le Grand Vizir est un kith grand et mince, à l'allure reptilienne. Avec l'aide de son bâton, le Vizir peut habilement contrer les sorts des PJ (traiter comme *Dissipation de la magie* pour les duels arcaniques, lancer avec un test d'incantation de 1d30+5).

Le reste des kiths au sommet de la tour, y compris la reine, ne sont pas des combattants et s'enfuient dès qu'ils en ont l'occasion. Acculés, ils se battent mais ne présentent pas une grande menace pour les PJ.

Le trône : Le trône du Roi-Dieu est une merveille. Façonné en or et serti d'éclats de pierre verte, le travail décoratif du métal témoigne matériellement de la prise de pouvoir du Roi-Dieu sur des dizaines de cités-États kith séparatistes. Le trône célèbre les prouesses martiales et les stratagèmes astucieux du Roi-Dieu en tant que conquérant, ainsi que sa cruauté en tant que dirigeant.

Les éclats de pierre verte qui décorent le trône offrent une mine de ressources aux PJ (s'ils parviennent à les voler). Il y a 50 éclats de pierre verte autour du trône. Chaque pierre peut être enlevée avec un test *Désamorcer les pièges* DD 23 ; sur un test raté, l'éclat se brise et est détruit, infligeant 1d7 points de dégâts au voleur. Tout ceci suppose que le voleur ait pu atteindre le trône sous le couvert de l'obscurité, après que la cour royale s'est endormie à son poste.

Un éclat de pierre verte peut alimenter un seul brûlesort, ajoutant 1d10 au test d'incantation. L'éclat s'enflamme puis est réduit en cendres.

Général : Init +3 ; Att glaive à plasma +5 corps à corps (1d12+5) ou projectile à plasma +0 distance (1d12, portée 70 m) ; Crit d20/V ; CA 21 ; DV 6d12+6 ; PV 52 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; AS projectiles à plasma (4/jour) ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +5 ; AL L.

Grand Vizir : Init +5 ; Att bâton de serpent +0 corps à corps (1d6 plus morsure) ou éclair-serpent (1d7, JS Réf DD 15 pour éviter) ; Crit d8/III ; CA 14 ; DV 3d6+3 ; PV 21 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS morsure, éclairs-serpents, contresort (comme *Dissipation de la magie* avec un test d'incantation de 1d30+5, une fois par round) ; JS Vig +2, Réf +3, Vol +7 ; AL L.

Durant les rounds où le Vizir ne tente pas de contrer le sort d'un PJ, il peut à la place lancer des éclairs verts en forme de serpent sur des cibles situées à moins de 35 m. Le Vizir peut lancer 1d7 éclairs-serpents par round, infligeant 1d7 points de dégâts chacun ; les éclairs peuvent être esquivés avec des jets de sauvegarde de Réflexes DD 15.

En corps à corps, le Vizir utilise le bâton de serpent avec habileté. Sur un coup réussi, la tête du cobra s'anime et mord la cible, lui injectant du venin (jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou -2d aux dés d'action pour les 1d4 prochains rounds).

La magie du bâton de serpent est directement liée au Vizir et à son dieu serpent ; les autres personnages qui prennent le bâton peuvent utiliser les mêmes pouvoirs, mais avec beaucoup moins de majesté (*Dissipation de la magie* 3/jour, avec un test d'incantation de 1d20+NI ; 1d5 éclairs de feu 3/jour, infligeant 1d5 points de dégâts, qui peuvent être esquivés avec des jets de sauvegarde de Réflexes DD 15).

Reine, 12 esclaves, 7 serveurs : Init -2 ; Attaque dague ou arme improvisée -2 corps à corps (1d4) ; Crit d4/III ; CA 8 ; DV 1d7 ; PV 5 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +0, Réf -1, Vol -3 ; AL N.

Zone 2-5-Spoliarium : *Une grande fosse béante est creusée dans le sol de l'arène. Les reptiles ailés appelés gribbs rôdent autour de la bordure du puits, séchant langoureusement leurs ailes de chauve-souris sous le soleil brûlant. L'odeur nauséabonde de viande pourrie s'élève du fond de la fosse.*

Les corps des gladiateurs tués sont dépouillés de leur équipement et jetés dans la fosse. Le fond de la fosse est jonché de corps dans différents états de décomposition, issus des combats d'exhibition et des exécutions qui ont eu lieu avant le début des jeux. Aucun équipement utile ne peut être trouvé sur les cadavres, à l'exception de lames brisées fichées dans les os.

La fosse est profonde de 9 m, et les murs peuvent être facilement escaladés avec un test de Force, un test d'*Escalader des parois abruptes* DD 15 ou avec l'aide d'une corde. La fosse est occupée par des dizaines de gribbs communs qui se nourrissent des cadavres en décomposition. Les reptiles volants n'ont pas besoin de se battre et s'envolent s'ils sont dérangés, alertant potentiellement la garde d'honneur et les autres gladiateurs de la présence des PJ.

Autour du fond de la fosse se trouvent huit petits tunnels qui mènent à chacune des huit tours de gladiateurs. Les tunnels ne font que 60 cm de large ; les personnages de grande taille ne pourront pas y entrer, et tous les PJ, sauf les plus petits, devront enlever leur armure et leurs armes et les traîner derrière eux.

CONCLUSION

L'aventure peut se dérouler d'une myriade de façons, mais aboutit le plus souvent à deux conclusions. Soit les PJ triomphent aux jeux, soit ils sont vaincus **(**leurs morts sont jetés dans le spoliarium, et les survivants brûlés vifs en offrande au prochain Roi-Dieu de la Planète Pourpre).

Si les PJ sont tous tués : Ils se réveillent dans leur monde d'origine après avoir dormi pendant toute la durée de l'aventure. Ce sommeil a eu des conséquences graves, car ils étaient présumés morts. Les PJ des classes supérieures ont été placés sur des autels de pierre, et des populations entières sont en deuil. Les PJ de classes inférieures ont été évacués de leur logement sans cérémonie et se réveillent dans des fosses communes à l'extérieur de la ville.

Quelle que soit la classe sociale, les biens des PJ ont été distribués aux héritiers, les objets de choix et les propriétés étant revendiqués par les dirigeants locaux et les Églises.

Enfin, chaque PJ a subi la perte d'un seul point d'Endurance. Leurs heures d'éveil sont hantées par une dette de sang non réglée, à un monde et une vie de distance.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Si les PJ triomphent : La foule assoiffée de sang attend des PJ qu'ils marchent jusqu'au sommet de la tour, s'emparent de la couronne du régent et jettent l'ancien Roi-Dieu depuis le sommet de la tour dans l'arène de pierre située en contrebas.

De même, à moins que les PJ n'interviennent, la suite du Roi-Dieu saute de la plateforme, plongeant vers sa perte pour le plus grand plaisir de la foule en délire.

Le premier personnage à s'emparer de la couronne est frappé par une puissante onde psychique. En un instant, il perçoit l'histoire de la Planète Pourpre, depuis la création du monde jusqu'à aujourd'hui. Les spectateurs voient le personnage se transformer en un instant, en une version idéalisée de lui-même (les guerriers paraissent plus terribles dans leur courroux, les prêtres paraissent instantanément plus sages, et les voleurs ont l'aura menaçante d'une araignée). Le personnage gagne 1d16 points de vie ; le Chef de guerre a alors le choix entre se montrer généreux ou cupide dans la victoire : il peut s'accorder +1 à *chacune* de ses propres caractéristiques, ou distribuer la bénédiction à sa cour en accordant +1 à *une seule* caractéristique au choix de chaque PJ.

Quelle que soit la personne qui assume le rôle, le sort de la sorcière se termine, projetant les PJ dans le temps jusqu'au début de l'aventure, lorsqu'ils défendaient pour la première fois le pic noir. Cependant, avec le triomphe des PJ, la Planète Pourpre a été transformée :

Les applaudissements de la foule se transforment en chant, scandant votre nom encore et encore, comme l'incantation de la sorcière qui vous a amené ici il y a bien longtemps. Les gardes d'honneur se répandent dans l'arène et lèvent un millier de glaives en guise de salut. La lumière mourante du soleil éclaire les lames étincelantes, vous obligeant à vous protéger les yeux.

Incroyablement, le rugissement des kiths s'amplifie. En baissant la main, vous voyez que vous ne vous trouvez pas sur la ziggourat du Roi-Dieu mais une fois de plus au sommet de la tour noire. Des bandes de guerriers kiths en train de chanter dominent les étendues sauvages de tous côtés. Mais les bannières de guerre de Melnimourn ont été remplacées par vos propres sigles, et les noms qu'ils scandent sont les vôtres : les Seigneurs de Guerre de la Planète Pourpre.

Les actions des PJ dans un passé lointain ont bouleversé les factions en guerre du présent. Les kiths croient que les personnages sont des sauveurs, qui reviennent au moment où les kiths en ont besoin pour inaugurer un nouvel âge de la Planète Pourpre.

POSTFACE : PÉJAN & JETAN

Cette aventure et les jeux de l'Interrègne s'inspirent fortement du jeu de Jetan, créé par le grand Edgar Rice Burroughs et décrit dans son roman du Cycle de mars, *Les Pions humains du jeu d'échecs de Mars.* Un grand merci à Fredrik Ekman et à ses excellents essais détaillant le jetan et en ayant extrapolé les règles.

Vous pouvez lire les articles d'Ekman sur le site ERBzine de Bill et Sue-On Hillman, ou même le défier à une partie de jetan sur chessvariants.org.

ANNEXE A : LES MAISONS RIVALES

Voici les descriptions et les statistiques des gladiateurs des maisons en lice pour le trône du Roi-Dieu. Des caractéristiques complètes sont fournies pour les maisons que les PJ ont le plus de chances de rencontrer au combat : la maison Solstra Ra, la maison Heisyot et la maison Melnimourn. Des statistiques génériques sont fournies pour les quatre autres : la maison Vestior, la maison Arktero, la maison Barmuric et la maison Deveron. Les Juges sont encouragés à photocopier ou à imprimer ces pages pour s'y référer facilement pendant les parties de péjan.

Notez que ce deuxième groupe de maisons est résolument plus faible (et Feghar peut en témoigner). Les groupes qui sont capables d'organiser la défaite inattendue de maisons puissantes peuvent se préserver pour des matchs moins risqués plus tard dans le jeu.

Tous les gladiateurs ont accès à des armes et des armures identiques. Voir la zone 2-2c pour plus de détails sur l'équipement.

Enfin, Feghar dispose d'informations sur les troupes de guerre, leurs faiblesses et leurs forces, et sur la meilleure façon d'affaiblir leur esprit combatif. Cependant, il ne partage ces observations que si on le tire de sa mélancolie et qu'on lui offre une lueur d'espoir. Il incombe aux PJ de tirer le meilleur parti du maître de pejan malheureux.

MAISON SOLSTRA RA

Solstra Ra s'appuie sur la force de son Champion et de ses Cavaliers de sang. Les Cavaliers s'efforcent d'attaquer et d'immobiliser les adversaires les plus forts, tandis que le Champion s'attaque aux PJ les plus faibles et les élimine les uns après les autres rapidement.

S'ils observent attentivement les matchs, Feghar et les PJ se rendent compte que la faiblesse de Solstra réside dans son Vizir et son Enseigne. Tous deux restent en retrait et font de leur mieux pour éviter le combat direct.

Chef de guerre : Init +1; Att sceptre +1 corps à corps (1d8+3); Crit d14/III; CA 13; DV 2d12+4; PV 23; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL L.

Enseigne : Init +0; Att épée courte +0 corps à corps (1d7); Crit d4/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 10; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +2; AL L.

Vizir : Init +0; Att épée +0 corps à corps (1d12); Crit d4/ III; CA 11; DV 1d12+4; PV 7; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +1, Réf -1, Vol -3; AL L.

Champion : Init +3; Att épée longue +3 corps à corps (1d8+3); Crit d16/IV; CA 16; DV 3d12+4; PV 28; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +2, Vol +3; AL L.

Cavalier de sang (2) : Init +1; Att lance gribb +2 corps à corps (1d16); Crit d12/III; CA 15; DV 1d12+4; PV 13 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +1; AL L.

Chasseurs (2) : Init +0; Att lance +0 mêlée (1d8+1) ou filet +0 distance (1d6 et -1d aux dés d'action de la cible; la cible peut se libérer en s'y employant pendant 1 round); Crit d12/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 12 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0; AL L.

MAISON HEISYOT

Physiquement faibles en comparaison aux autres maisons, les Heisyot positionnent leurs gladiateurs vers le bord de l'arène, formant un cercle défensif autour du Seigneur de guerre et de l'Enseigne. Une fois installés, leurs Chasseurs s'attaquent aux lanceurs de sorts, tandis que le Champion et le Vizir jouent la carte de la défense, s'efforçant d'immobiliser les PJ qui avancent.

Si les PJ parviennent à attaquer les gladiateurs par les flancs, les empêchant de placer leurs forces dans l'un des coins les plus reculés de l'arène, le moral des Heisyot est brisé, et ils se rendent en masse. La seule exception est le Champion : furieux et n'ayant rien à perdre, il rejette toutes les règles du jeu et charge Mosmae, dans le but d'abattre le porte-étendard des PJ.

Chef de guerre : Init +0; Att sceptre +0 corps à corps (1d8+1); Crit d14/III; CA 13; DV 2d12+4; PV 15; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL C.

Enseigne : Init +0; Att épée courte +0 corps à corps (1d7); Crit d4/ III; CA 12; DV 1d12+4; PV 10; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0; AL N.

Vizir : Init +0; Attaque épée à deux mains +1 corps à corps (1d12+1); Crit d4/III; CA 11; DV 2d12+4; PV 22; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL C.

Champion : Init +1; Attaque épée longue +2 corps à corps (1d8+2); Crit d16/IV; CA 15; DV 2d12+4; PV 26; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +1, Vol +2; AL C.

Cavalier de sang (2) : Init +0; Att lance gribb +0 corps à corps (1d16); Crit d12/III; CA 14; DV 1d12+4; PV 14 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL N.

Chasseurs (2) : Init +0; Attaque lance +0 corps à corps (1d8+1) ou filet +0 distance (1d6 et -1d aux dés d'action de la cible; la cible peut se libérer en s'y employant pendant 1 round); Crit d12/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 10; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL N.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

MAISON MELNIMOURN

Solennelle, féroce et rusée, la maison Melnimourn est à juste titre favorite pour remporter les jeux et le trône du Roi-Dieu. Mais la force des Melnimourn est leur faiblesse, et vers la fin des jeux, leur confiance s'est transformée en arrogance pure et simple. Toutes les ruses et tous les pièges que les PJ pourraient imaginer pour profiter de leur arrogance sont voués à la réussite.

Feghar affirme à juste titre que les Melnimourn n'ont jamais envisagé qu'ils puissent être vaincus. Il suggère que si les PJ peuvent vaincre leur Enseigne, leur Vizir et leur Champion, le reste des gladiateurs se rendra.

Le jeune Chef de guerre de la maison Melnimourn est le même commandant ridé qui menacera la sorcière (Mosmae) et les PJ plusieurs siècles plus tard. Si la maison est vaincue par les PJ, le Chef de guerre commence à marcher lentement avec ses gladiateurs jusqu'à la tour. Mais avant qu'ils ne l'atteignent, il égorge l'un des Cavaliers de sang et tente de s'envoler hors de l'arène avec le grand gribb.

À moins que les PJ ne se lancent à sa poursuite, ils ne disposent que de trois petits rounds pour déjouer sa fuite.

Chef de guerre : Init +2; Att sceptre +2 corps à corps (1d8+3); Crit d16/IV; CA 15; DV 3d12+4; PV 32; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +3, Réf +2, Vol +5; AL L.

Enseigne : Init +3; Att épée courte +2 corps à corps (1d7+2); Crit d8/III; CA 15; DV 2d12+4; PV 22; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +2, Vol +3; AL Var.

Vizir : Init +2; Attaque épée à deux mains +2 corps à corps (1d12+2); Crit d8/ III; CA 13; DV 3d12+4; PV 26; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +3; AL L.

Champion : Init +0; Attaque épée longue +0 corps à corps (1d8+1); Crit d14/III; CA 14; DV 2d12+4; PV 16; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

Cavalier de sang (2) : Init +0; Att lance gribb +0 corps à corps (1d16); Crit d12/III; CA 14; DV 1d12+4; PV 12 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

Chasseurs (2) : Init +0; Att lance +0 corps à corps (1d8+1) ou filet +0 distance (1d6 et -1d aux dés d'action de la cible; la cible peut se libérer en s'y employant pendant 1 round); Crit d12/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 12 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

GLADIATEURS GÉNÉRIQUES

Maisons Vestior, Arktero, Barmuric et Deveron

Chef de guerre : Init +0; Att sceptre +0 corps à corps (1d8+1); Crit d14/III; CA 13; DV 2d12+4; PV 18; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

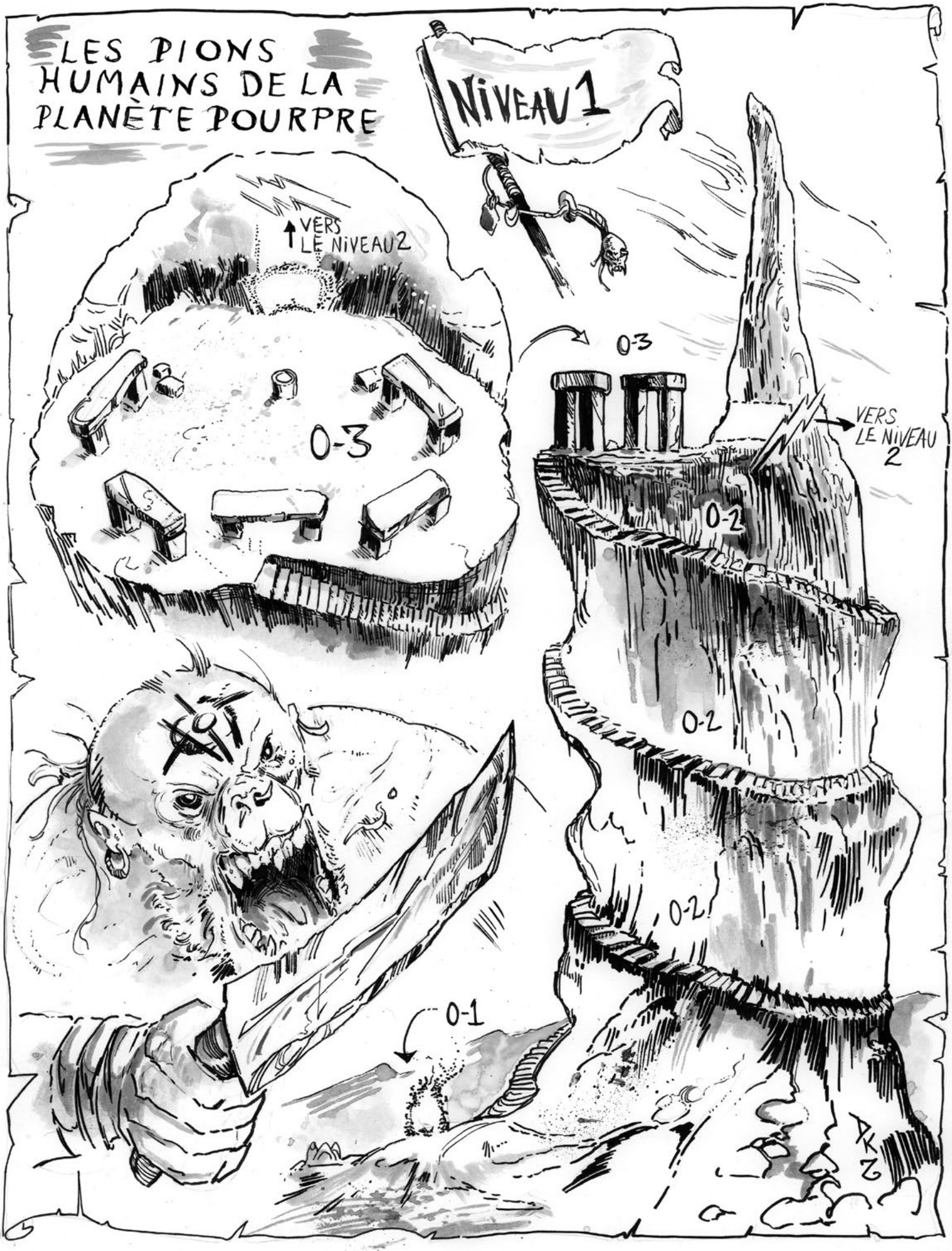
Enseigne : Init +0; Att épée courte +0 corps à corps (1d7); Crit d4/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 12; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

Vizir : Init +0; Att épée à deux mains +0 corps à corps (1d12); Crit d4/III; CA 11; DV 1d12+4; PV 12; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

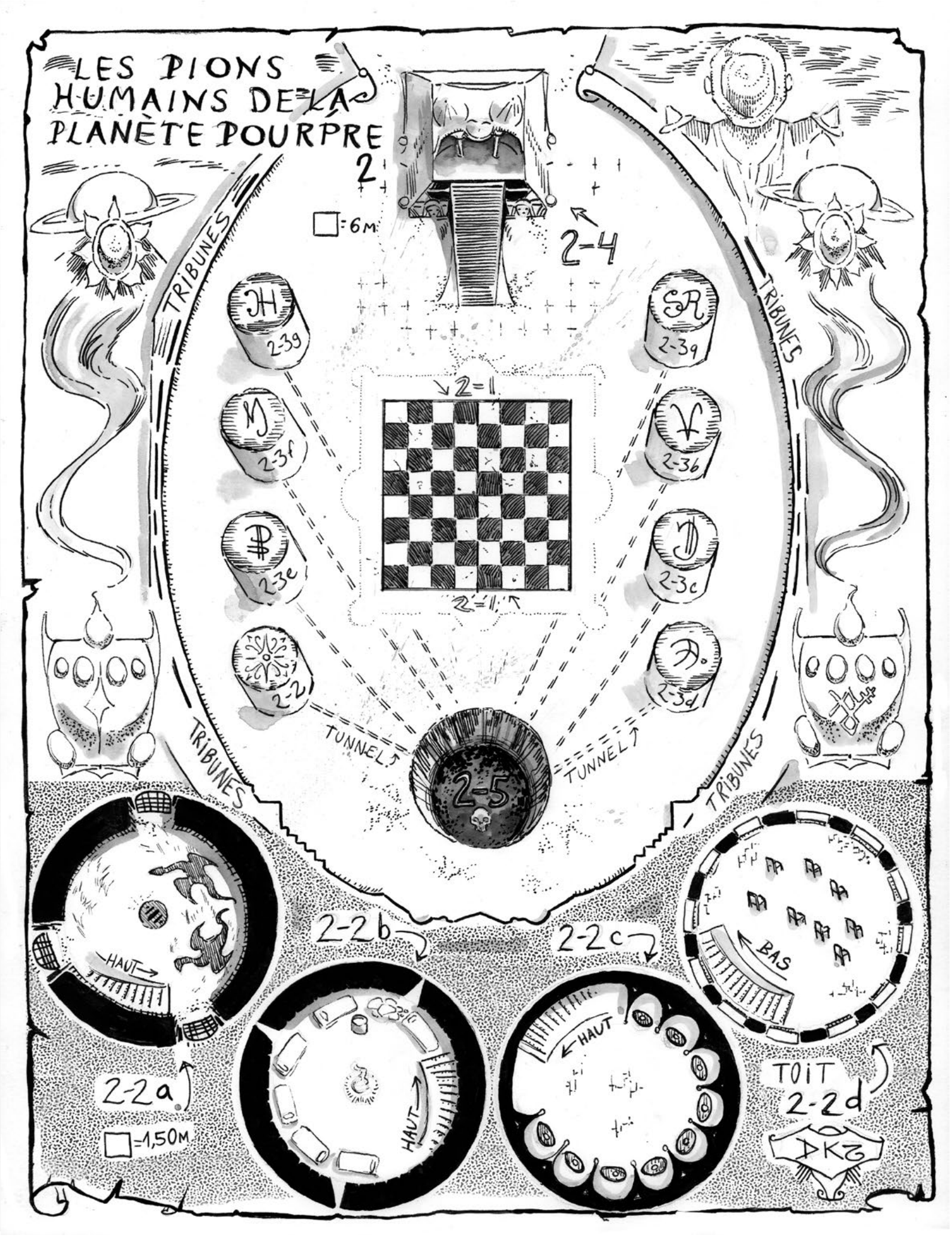
Champion : Init +0; Att épée longue +0 corps à corps (1d8+1); Crit d14/III; CA 14; DV 2d12+4; PV 16; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

Cavalier de sang (2) : Init +0; Att lance gribb +0 corps à corps (1d16); Crit d12/III; CA 14; DV 1d12+4; PV 12 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig+2, Réf +0, Vol -1; AL Var.

Chasseurs (2) : Init +0; Att lance +0 corps à corps (1d8+1) ou filet +0 distance (1d6 et -1d aux dés d'action de la cible; la cible peut se libérer en s'y employant pendant 1 round); Crit d12/III; CA 12; DV 1d12+4; PV 12 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL Var.



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121


LES PIONS HUMAINS DE LA PLANÈTE POURPRE
2
□=6M
2-4
TRIBUNES
TRIBUNES
TRIBUNES
TRIBUNES
2-3g
2-3g
2-3f
2-36
2-3e
2-3c
2-2
2-3d
2=1
2=1
TUNNEL
TUNNEL
2-5
HAUT
2-2b
2-2c
BAS
HAUT
HAUT
2-2a
TOIT
2-2d
□=1,50M

L'INVASION DE LA PLANÈTE POURPRE

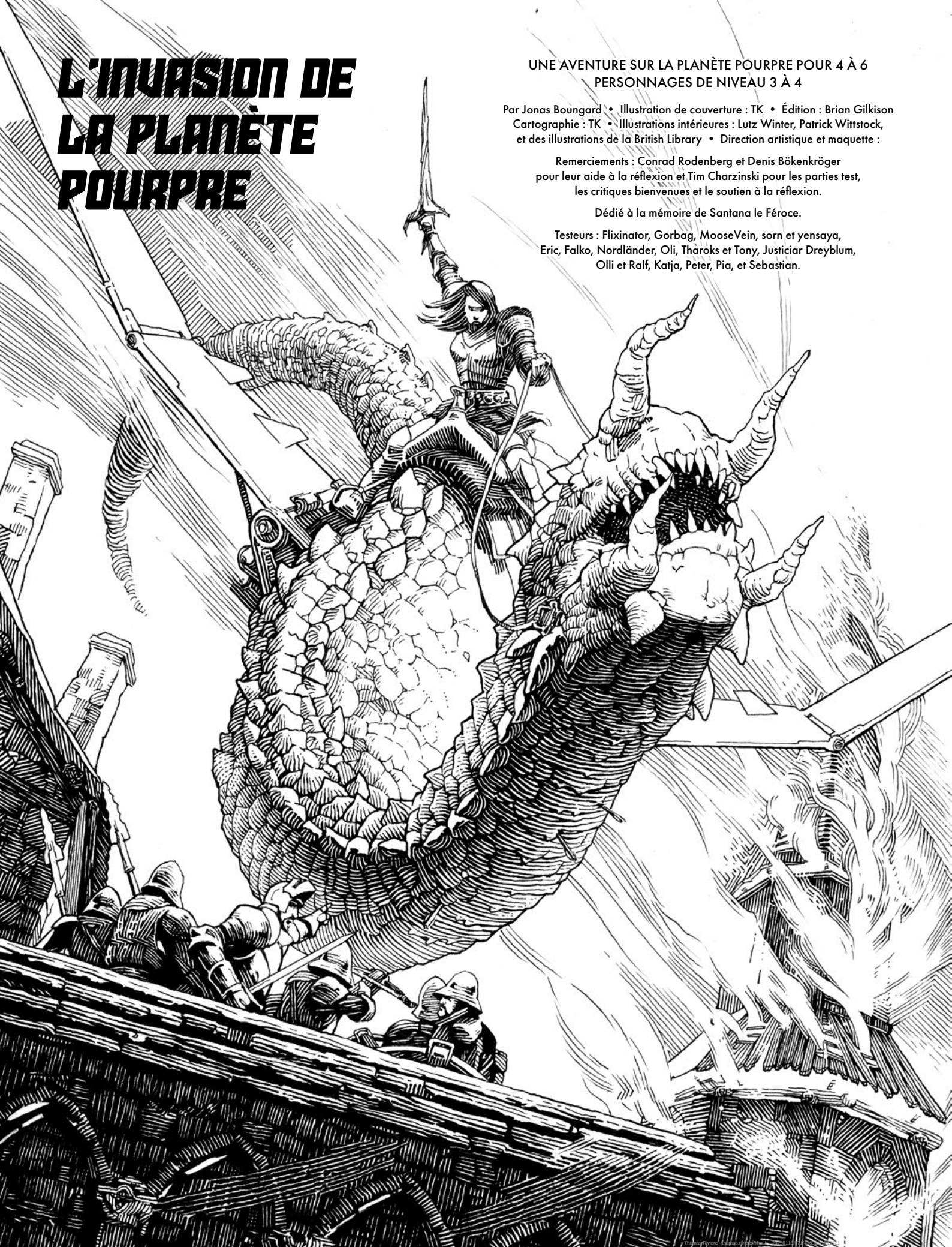
UNE AVENTURE SUR LA PLANÈTE POURPRE POUR 4 À 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 3 À 4

Par Jonas Boungard • Illustration de couverture : TK • Édition : Brian Gilkison
Cartographie : TK • Illustrations intérieures : Lutz Winter, Patrick Wittstock, et des illustrations de la British Library • Direction artistique et maquette :

Remerciements : Conrad Rodenberg et Denis Bökenkröger pour leur aide à la réflexion et Tim Charzinski pour les parties test, les critiques bienvenues et le soutien à la réflexion.

Dédié à la mémoire de Santana le Féroce.

Testeurs : Flixinator, Gorbag, MooseVein, sorn et yensaya, Eric, Falko, Nordländer, Oli, Tharoks et Tony, Justiciar Dreyblum, Olli et Ralf, Katja, Peter, Pia, et Sebastian.



INTRODUCTION

L'Invasion de la Planète Pourpre est une aventure conçue pour des personnages de niveau 3 ou 4 et peut être jouée en une seule longue session ou deux courtes. Elle peut être jouée juste avant *Péril sur la Planète Pourpre,* permettant aux PJ de trouver un portail qui les conduit directement sur la planète. Elle peut également être jouée après leur retour de la Planète Pourpre, fournissant une possibilité ou une incitation à un nouveau voyage vers ces contrées désolées. Enfin, elle peut aussi être jouée de manière totalement indépendante de *Péril sur la Planète Pourpre.*

Les personnages se reposent dans la cité de Turmhavn, la ville aux sept tours, quand un portail vers la Planète Pourpre s'ouvre et qu'une horde de kiths, soutenue par une barque céleste et un orm funeste volant, attaque la cité. À bord de la barque céleste se trouve leur chef, le Haut-Maître Thewiof, qui coordonne l'assaut, ainsi qu'un puissant canon. La championne kith Or-Kanan, chevauche un orm funeste, symbolisant la puissance du clan de Thewiof. Le portail est gardé par le technomancien kith Trikron et stabilisé par une antenne de jade nephrite.

Le scénario part du principe que les personnages ont passé un certain temps dans la ville et savent s'y diriger. C'est pourquoi vous pouvez donner aux joueurs la carte de la cité (voir page 222) pour qu'ils puissent s'orienter et se rendre dans des lieux spécifiques.

CONTEXTE

Le Haut-Maître Thewiof et sa horde de rebelles kiths arpentaient les terres désolées de la Planète Pourpre à la recherche d'un moyen d'échapper au soleil brûlant de leur planète natale. Un jour, Thewiof trouva un ancien temple kith où les kiths vénéraient un avatar d'Azi Dahaka. Le seigneur démon s'est entiché de ces kiths qui avaient bravé le soleil mortel de la Planète Pourpre et même traversé ses déserts balayés par les tempêtes. Devinant le potentiel de ces créatures, Azi Dahaka fit le pacte suivant avec elles : il les conduirait vers un autre monde, où le peuple kith connaîtrait un nouvel âge d'or. En échange, ils s'engageaient à réduire en poussière sa forteresse d'Ordre et à dévaster ce monde. Par «dévaster», Azi Dahaka entendait littéralement cela, car il souhaite (et les kiths ne le savent pas), avec l'aide du soleil de la Planète Pourpre, de faire subir le même sort qu'à cette dernière. Pour faciliter cette transformation, Azi Dahaka a ouvert un grand portail et a montré au technomancien Trikron comment le maintenir. À l'autre bout du portail, comme par hasard, se trouve le monde d'origine des personnages. Désormais, des hordes de kiths et des radiations toutes aussi mortelles passent par ce portail.

LES ENVAHISSEURS

Le portail par lequel les kiths entrent à Turmhavn est situé directement au-dessus de la porte Ouest, donc tous les kiths qui arrivent entrent par ces fortifications. Les premières hordes de kiths ont donc déjà pénétré profondément dans la ville, et les personnages peuvent les rencontrer à peu près partout.

Thewiof conduit l'invasion depuis la barque céleste. Au cours de celle-ci, les kiths font feu avec un canon de jade nephrite pour détruire bâtiments et forces de défense. Thewiof et la barque céleste sont décrits plus en détails dans la zone 1-2. La barque flotte à environ 9 m de haut.

La championne kith Or-Kanan chevauche son orm funeste ailé et effectue des attaques perforantes ciblées pour briser les défenses de Turmhavn. Or-Kanan et l'orm funeste ailé sont décrits plus en détails dans la zone 1-3. L'orm funeste vole à environ 9 m de haut.

Le portail et l'antenne sont contrôlés par le technomancien kith Trikron et protégés par sa garde de kiths. Trikron et le portail sont décrits plus en détail dans la zone 1-4.

Localisation de Thewiof et Or-Kanan : Après l'ouverture du portail, ils se trouvent tous les deux à la porte Ouest. Ils volent ensuite librement à travers la ville. Par la suite, à chaque phase, déterminez leur nouvelle localisation séparément en lançant 1d7 et en consultant la **table 1 : Localisation de la barque et de l'orm funeste**. Lancez le dé pour la première fois juste après le début de l'aventure.

Défense mutuelle : Les trois axes de l'invasion se soutiennent mutuellement. Thewiof et Or-Kanan volent au secours l'un de l'autre et vers le portail, respectivement, quand ils sont attaqués. Thewiof a besoin de 8 rounds pour voler de son emplacement actuel en ville jusqu'au lieu le plus proche. ainsi, cela lui prend 24 rounds pour voler de la Tour de l'horloge à la porte Ouest. Or-Kanan a besoin de 4 rounds pour voler de son emplacement jusqu'au lieu le plus proche. Ainsi, il lui faudra 8 rounds pour se déplacer de l'Observatoire au Jardin suspendu.

TABLE 1 : POSITION DE LA BARQUE ET DE L'ORM FUNESTE

	Localisation de départ							
1d7	**Tour de l'horloge (T-1)**	**Le Clocher (T-2)**	**Jardin suspendu (T-3)**	**Tour de la sorcière (T-4)**	**Observatoire (T-5)**	**Donjon (T-6)**	**Cheminées (T-7)**	**porte Ouest (1-4)**
1	T-4	T-5	T-7	T-7	1-4	1-4	1-4	T-5
2	T-4	T-5	T-6	T-7	T-6	T-5	T-6	T-5
3	T-3	T-3	T-3	T-6	T-6	T-3	T-4	T-6
4	T-1	T-6	T-1	T-3	T-3	T-3	T-7	T-6
5	T-3	T-6	T-4	T-1	T-3	T-7	T-3	T-7
6	T-2	T-1	T-3	T-1	T-3	T-4	T-6	T-7
7	T-2	T-1	T-5	T-4	T-3	T-6	T-4	T-6

ARRÊTER L'INVASION

Les personnages peuvent stopper l'invasion en atteignant deux des objectifs suivants :

- Fermer le portail.
- S'emparer de la barque et défaire Thewiof.
- Tuer ou prendre le contrôle de l'orm funeste.
- Si les personnages atteignent deux des trois objectifs, les kiths restants s'enfuient par le portail ou se dispersent tout autour de Turmhavn.

EFFET DU SOLEIL DE LA PLANÈTE POURPRE

Les radiations mortelles du soleil mourant de la Planète Pourpre passent à travers le portail et se mêlent à la lumière du soleil normal. Cela a des effets sur les personnages et les kiths.

Effet sur les personnages : Lisez ou paraphrasez ce qui suit quand les personnages posent le pied pour la première fois sur la Planète Pourpre.

Alors que la lumière pourpre brille sur vous, vous sentez votre température s'élever et votre bouche s'assécher. Peu de temps après, vous commencez à sentir de petits flux d'énergie tourbillonner en vous. Comme si la lumière pourpre du portail luttait contre le rayonnement apaisant du soleil matinal. Vous acquérez rapidement la certitude que le soleil de votre monde natal ne peut pas contrer la lumineuse radiance pourpre bien longtemps.

Chaque personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 tous les 3 tours quand il ou elle est exposé(e) à la lumière de la Planète Pourpre, sous peine de subir un effet qui dure toute la journée. Lancez 1d5, plus 1 tous les 3 tours écoulés moins le bonus de Chance du PJ, puis consultez la **table 2 : Effets du soleil mourant de la Planète Pourpre**. Si un résultat est obtenu une deuxième fois, l'effet dure une semaine, la troisième fois, 1 mois, et la quatrième fois, 1 an.

Effet sur les kiths : Le mélange des rayonnements des deux soleils provoque la pousse de lichens, mousses, petites racines et même de fleurs sur la peau des kiths. L'effet de ces plantes est purement cosmétique, mais ces dernières peuvent être utilisées par des personnages astucieux pour se déguiser en kiths (voir zone 1-1 pour plus de détails).

TABLE 2 : EFFETS DU SOLEIL MOURANT DE LA PLANÈTE POURPRE

Jet	Effet
1 ou moins	De petites plantes poussent sur la peau (-1d pour toutes les interactions sociales, +1d pour se cacher dans des environnements broussailleux et pour tromper les kiths).
2	La peau prend une teinte pourpre foncé (-1d pour toutes les interactions sociales).
3	Le personnage est enveloppé d'une aura arc-en-ciel (-1d pour *Se cacher dans l'ombre*).
4	De petits éclairs tournicotent sur la peau du personnage, produisant un vrombissement sonore (-1d pour *Se cacher dans l'ombre* et *Déplacement silencieux*, +1d3 points de dégâts d'électricité aux adversaires en corps à corps).
5	Le corps devient caoutchouteux (les PJ subissent une perte de 1d4 points de Force mais peuvent se glisser dans des espaces étroits, et tous les dégâts subis sont diminués de moitié).
6	Tout métal entrant en contact avec la peau du personnage est chauffé à blanc (1 point de dégâts par round par objet en métal en main et armure de métal sur le corps).
7	La tête du personnage enfle de façon grotesque (le PJ perd 1d3 points d'Agilité et 1d3 points d'Intelligence).
8+	Le personnage se transforme en kith.

DÉPLACEMENT DANS LA VILLE ET RENCONTRES ALÉATOIRES

Routes : Pour aller d'un endroit à un autre en ville, les personnages devront se déplacer dans les rues (à moins d'avoir la capacité de voler ou de se téléporter). La carte montre les chemins les plus rapides (constitués par les rues les plus larges). Il faut à chaque fois 1 tour pour se déplacer le long d'une de ces voies. À chaque tour, il se produit un événement aléatoire tiré de la **table 3 : Événements urbains aléatoires**. Il est déterminé au premier tour en lançant 1d4, et le jet de dé s'incrémente de +1d à chaque tour suivant jusqu'à un maximum de 1d12. Le Juge peut utiliser le résultat indiqué par * si l'événement s'est déjà produit ou si les PJ se sont déjà rendus à la tour en question.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Égouts : Les personnages peuvent aussi emprunter les égouts pour se déplacer mais ils ne sont probablement pas capables de se repérer dans les conduits de la cité. Cela prend au moins 1 tour pour aller d'un lieu à un autre. À chaque phase, le guide du groupe doit faire un test d'Intelligence DD 10 ou être désorienté et devoir passer 1 tour supplémentaire à chercher sa destination (les nains peuvent ajouter leur niveau en bonus grâce à leur trait racial de Talent souterrain).

Il n'y a pas de rencontres dans les égouts, mais le Juge est libre d'incorporer des kiths zélés, des citadins cherchant un endroit pour se cacher, des rats mutants ou des alligators géants si nécessaire.

Table 3 : Événements urbains aléatoires

Jet **Événement**

1 Une sonnerie mécanique et un avertissement se font entendre au-dessus du marché : « Augmentation critique de la température. Augmentation critique des radiations. Mettez-vous à l'abri au plus vite. »

2 Un vieil homme claudique vers le temple de Justicia en criant : « Pourquoi est-ce que personne ne fait sonner les cloches ? » L'instant d'après, il se fait piétiner par une foule de citoyens paniqués.

3 Un jeune homme du nom de Gronar porte le corps d'un homme immobile avec une tête gonflée. « Mon père, Samed, a subi un choc quand il a été frappé par une lumière écarlate. Nous avons besoin des herbes médicinales du jardin monacal ! » Si les PJ l'aident, il leur donne une pièce d'or inhabituelle (qui vaut en réalité 10 po auprès des collectionneurs à cause de sa forme et de sa taille).

4 Le PJ avec la valeur de Chance la plus élevée se fait agripper par Ivia, une jeune femme (utiliser les statistiques d'une voyante, livre de base, page 434) qui lui demande de l'aide. Elle doit se rendre immédiatement chez Amélia pour régler le paiement d'un philtre d'amour, faute de quoi Amélia la transformera en crapaud.

5 Un tir du canon à jade nephrite depuis la barque céleste frappe un bâtiment proche qui s'effondre. Les débris bloquent le passage, et les personnages doivent effectuer un détour.

6 Un citoyen richement vêtu du nom d'Euwin Riemann interpelle les PJ : « Hé ! vous ! Vous voulez vous faire 100 pièces d'or ? Alors, conduisez-moi à l'usine Riemann au plus vite, il y a une cave sécurisée là-bas ! » En arrivant sur les lieux toutefois, ils ne pourront que constater la destruction du sous-sol suite à l'effondrement d'un conduit.

7 Pendant un bref instant, un flash rouge brille depuis l'Observatoire situé au-dessus de la ville, détournant l'énergie du soleil pourpre. Ignorez tous les effets du soleil pourpre sur les kiths et les PJ pendant les deux prochains tours.

8 Cinq gardes de la cité (utilisez les caractéristiques d'un homme d'armes, livre de base, page 433) affrontent un détachement avancé de 10 pillards kiths. Aider les gardes prend un tour, mais dans ce cas, ils aident ensuite les PJ. Ils font remarquer que la forteresse constituerait une excellente position de repli.

9 Un enfant en pleurs erre, perdu dans les rues. Un parent, ainsi que d'autres citoyens, s'est réfugié dans la tour la plus proche et appelle l'enfant depuis une fenêtre.

10 La championne kith Or-Kanan lance une grenade de jade dans la direction des PJ et poursuit son vol sur l'orm funeste ailé (voir zone 1-3 pour les caractéristiques de la grenade de jade).

11 Un tir du canon de jade depuis la barque céleste détruit une tour. Utilisez 1d7 pour déterminer laquelle.

12 L'orm funeste détruit une tour. Utilisez 1d7 pour déterminer laquelle.

* Une figure encapuchonnée interpelle les personnages : « Vous. Moi. Portail. Sac de pierres qui brillent et plaque. D'accord ? » Elle offre aux personnages un petit sac de diamants d'une valeur de 100 po et une plaque de verre gravée. C'est un parchemin rechargeable avec un sort de 4e niveau aléatoire. Il dispose actuellement d'une charge. On peut y ajouter d'autres charges à l'aide d'un fragment de jade nephrite.

L'ATTAQUE DES ENVAHISSEURS KITHS

DÉPART DES JOUEURS

Après les épreuves de vos dernières aventures, vous avez passé les dernières semaines à Turmhavn pour enfin pouvoir vous reposer. Vous vous êtes familiarisés avec la cité et ses sept tours imposantes : la Tour de l'horloge de l'automate Balthasar, le Clocher du temple de Justicia, le Jardin suspendu et sa coupole du monastère d'Ildavir, la Tour de la sorcière de la vieille Amélia, l'Observatoire du vénérable Zytobel, le Donjon intact des ruines de Dornburg et les Cheminées fumantes de l'usine Riemann.

Après une collation matinale, vous franchissez le seuil de votre auberge, Le Gras Gardien de la Tour, en direction du marché. Même à cette heure matinale, l'endroit grouille d'activité sous la lumière du soleil de l'aube. À votre grand regret, aucun démon ou dragon ne semble devoir se montrer. Décidément, la prochaine aventure ne semble pas prête d'arriver.

Soudain, un grondement semblable à celui du tonnerre se fait entendre à travers toute la place. Au-dessus de la porte Ouest, le ciel se déchire, dévoilant un horizon étrange avec un soleil écarlate qui commence à diffuser une lumière clignotante malsaine sur la cité. Une horde de guerriers au teint cireux, couverts de tatouages et de cicatrices, se déverse depuis le portail, terrassant rapidement les gardes mal réveillés de la porte. L'invasion vient aussi des airs : une guerrière richement ornée de pièces de métal chevauche un énorme ver géant ailé, et une barque sans voiles flottant lourdement dans les airs émerge de la fissure. Quelques instant, plus tard, une antenne enveloppée d'une lueur verte se matérialise au-dessus de la porte Ouest, apparemment connectée à la brèche dans le ciel.

Pas besoin de partir à l'aventure : elle semble bien être venue directement à vous ! Que faites-vous ?

Les joueurs peuvent utiliser la carte de la ville (page 222) pour planifier leurs attaques et leurs déplacements durant l'invasion.

Zone 1-1 – Les rues de Turmhavn : *Le chaos règne dans les rues de la ville. Des gens fuient, parfois dans des directions opposées, se renversant les uns les autres. Certains se recroquevillent dans des ruelles étroites, se cachent derrière des étalages de marché ou barricadent portes et fenêtres de leur maison. Des doigts paniqués pointent le ver ailé et la barque volante de laquelle jaillit des éclairs verts, provoquant l'effondrement de bâtiments entiers. Il n'existe aucune échappatoire claire, et vous pouvez déjà entendre des chants de guerre syncopés dans un langage guttural émanant de plusieurs directions.*

Pour se déplacer d'un endroit à l'autre de la ville, les personnages peuvent emprunter les rues de Turmhavn. Se déplacer d'un lieu à un autre prend 1 tour à cause du chaos qui règne dans la ville. Des rencontres aléatoires peuvent se manifester dans l'intervalle (voir **Déplacement dans la ville et rencontres aléatoires**). De plus, durant chaque phase, le PJ avec la valeur de Chance la plus basse doit faire un test de Chance. En cas d'échec, le chemin du groupe est bloqué par une horde de kiths constituée de 3d8 pillards kiths. Ils rôdent dans les rues, scrutant les allées adjacentes et à travers les fenêtres à la recherche d'habitants et de butin. La horde kith apparaît à 3d8 m de distance des personnages.

Pillard kith (3d8) : Init +1; Attaque massue de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2); Crit d6/III; CA 11; DV 1d12+2; PV 8 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +1, Vol +1; AL C.

Les personnages peuvent affronter les pillards. Ils peuvent aussi tenter de leur échapper sans combattre. Voici les stratégies probables.

Se faufiler : Les personnages peuvent se faufiler à l'insu des kiths avec un test de *Déplacement silencieux* DD 10 ou un test d'Agilité.

Se cacher : Les personnages peuvent se dissimuler derrière des caisses et des tonneaux, des débris ou dans un bâtiment adjacent avec un test de *Se cacher dans l'ombre* DD 7 ou un test de Chance. Toutefois, les kiths passent un tour à fouiller la zone avant de poursuivre leur chemin.

Déguisement : Des personnages audacieux peuvent tenter de se faire passer pour des kiths. Cela nécessite un test de *Se déguiser* DD 10, ou un test de Présence si les PJ restent à distance respectable des pillards ou DD 17 s'ils sont proches. Les personnages couverts de plantes bénéficient de +1d au test, +1 s'ils se camouflent *uniquement* avec des plantes, et +1d s'ils portent des équipements de kiths qu'ils ont récupérés. Si les personnages ratent le jet à distance, les kiths s'approchent, et les personnages doivent réussir le test de proximité ou se faire attaquer.

Zone 1-2 – La barque céleste : *Une douzaine de guerriers pâles se tiennent sur le pont principal de la barque. Ils guettent des victimes, jettent des lances vers les habitants de la cité qui tentent de s'enfuir ou prennent les ordres de ceux qui semblent être leurs officiers, sept guerriers ayant l'air particulièrement costauds, dont les têtes semblent avoir été remplacées par des sphères de cristal. Dans chacune de ces sphères, vous pouvez discerner la même grimace avide de pouvoir d'un homme aux traits nobles. Les guerriers-sphères semblent former un seul groupe, car de minces traits de lumières relient entre elles les boules de cristal.*

Le kith massif avec les têtes de cristal est Thewiof, le Haut-Maître.

Membre d'équipage kith (12) : Init +0; Attaque massue de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2); Crit d6/III; CA 11; DV 1d12+2; PV 8 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol +1; AL C.

Thewiof le Haut-Maître (7) : Init +0; Att torche à plasma +2 corps à corps (1d12, ne tient pas compte des bonus à la CA non magiques) ou rayon psi +4 distance (1d4 + spécial); Crit IV/d12 ; CA 20; DV 6d4; PV 13 chacun; Mvt 9 m; Act 1d20; AS : têtes de cristal, rayon psi; JS Vig +3, Réf +2, Vol +5; AL C.

Têtes de cristal : La conscience de Thewiof est répartie entre les sept boules de cristal, formant une seule entité. Toutefois, chaque corps agit indépendamment, et s'ils se déplacent trop loin les uns des autres, leur connexion à la conscience globale est rompue. Si l'un des corps est éloigné de plus de 15 m des autres, il doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou perdre connaissance.

Rayon psi : En plus des dégâts physiques, une créature frappée par l'un des rayons psi de Thewiof doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 ou être aveuglé pendant 1d3 rounds. Si plusieurs corps de Thewiof réussissent leur attaque psionique durant le même round, les dégâts augmentent de +1d par attaque réussie (la première cause 1d4 points de dégâts, la deuxième 1d5, la troisième 1d6 etc.).

Points de coque et crash : La barque a une CA de 14 et 100 points de vie. Elle s'écrase au sol quand ses points de vie tombent à 0.

Vol : La barque céleste peut être pilotée avec un test d'Intelligence DD 8. Pendant les combats, elle vole à une vitesse de 9 m par round. En dehors des combats, il lui faut 16 rounds pour se rendre au lieu le plus proche dans la ville, mais on peut tenter de la faire aller plus vite avec un test d'Intelligence DD 13, réduisant ainsi le temps de trajet à 8 rounds. La barque flotte à une hauteur de 9 m.

Zone 1-2A – Pont du canon : *Un canon est disposé sur le pont supérieur de la barque, crépitant bruyamment, et manœuvré par un guerrier vêtu d'une cotte de mailles brillante.*

Le canonnier ne quitte son poste qu'en cas d'urgence pour combattre les personnages.

Canonnier : Init +0; Attaque coup de poing +2 corps à corps (1d3+2) ou canon à jade +2 distance (JS de Réflexes contre le jet d'attaque ou 1d16 points de dégâts dans une zone de 4,5 m de diamètre, ne tire qu'un coup tous les deux rounds); Crit d6/III; CA 16; DV 1d12+2; PV 8; Mvt 9 m; Act 1d20; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; AL C.

Le canon à jade est une version moins puissante de la tourelle d'éclair utilisée par les pirates sur la Planète Pourpre (voir page 176). Il a été récupéré par les kiths et réparé par Trikron.

Le canon à jade n'est pas dirigé sur une cible mais sur une zone de 4,5 m de diamètre. Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes (DD=valeur du jet d'attaque) ou subir 1d16 points de dégâts. La canon est alimenté par des éclats de jade, et il y a actuellement un éclat dans le canon. Un éclat fournit 10 charges au canon, et chaque tir coûte une charge. La conception du canon n'est toutefois pas optimale, et il ne peut faire feu qu'une fois tous les deux rounds. Le canon à jade a une portée de 75 m/150 m/300 m.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Le canonnier kith fait feu pour la première fois lors du deuxième round de combat. Si les PJ prennent le contrôle du canon, les guerriers, nains, soldats et mercenaires peuvent l'utiliser avec leur dé d'action normal ; tous les autres attaquent avec une pénailté de -1d.

Avec un test d'Intelligence DD 20, il apparaît clairement que le canon est électrifié. Il peut être manipulé sans problème par une créature portant une armure entièrement en métal (au moins une cotte de mailles ; l'armure fait office de cage de Faraday). Si une créature touche le canon sans une armure appropriée, elle se retrouve paralysée et subit 1d4 points de dégâts électriques à chaque round.

Zone 1-3 – L'orm funeste ailé : *Un ver de la taille d'un dragon aux ailes mécaniques rôde près des tours de la ville, plonge dans les canyons formés par les rues à maintes reprises et remonte, sa mâchoire aux dents acérées remplie d'habitants de Turmhavn hurlant d'agonie. Derrière sa gueule se tient une guerrière des envahisseurs extraterrestres particulièrement massive. Elle contrôle le mouvement et les attaques du ver à l'aide de ses rênes. Il balaye les gardes et autres défenseurs intrépides qui le bombardent de flèches et de lances à l'aide de ses quatre antennes en forme d'ailerons.*

La championne kith Or-Kanan chevauche un orm funeste ailé. Elle vole généralement loin au-dessus des toits pour repérer ses cibles. Elle plonge ensuite en piqué dans les canyons que forment les rues et laisse l'orm funeste s'emparer de plusieurs victimes, qu'il laisse ensuite tomber à grande hauteur.

Or-Kanan : Init +2 ; Attaque épée-dent d'orm funeste +4 corps à corps (1d6+4) ou lance +2 distance (1d8+4) ou grenade de jade +2 distance (2d8 + radiation de jade nephrite, portée 12 m/24 m/48 m) ; Crit d8/III ; CA 18 ; DV 3d12+6 ; PV 24 ; Mvt 9 m ; AS : épée-dent d'orm funeste, grenade de jade (3) ; Act 1d20 ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL C.

Épée-dent d'orm funeste : Or-Kanan porte une épée fabriquée à partir d'une dent d'orm funeste. C'est une arme magique conférant un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les orms funestes. Tous les trois orms funestes tués avec cette arme, le bonus général augmente de +1 (et s'applique à tous les jets d'attaque et de dégâts). Le bonus s'ajoute au +1 contre les orms funestes.

Grenades de jade : Les grenades de jade sont des projectiles remplis de tous petits fragments de jade nephrite qui ne pourraient pas avoir d'autre utilité. Quand une grenade de jade est lancée, toutes les créatures situées dans les 9 m de la zone visée doivent effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes (DD=jet d'attaque) ou subir 2d8 points de dégâts et des radiations de jade (déterminez un effet commun pour toutes les créatures en lançant 1d4+2 sur la **table 4 : Radiation de jade**). Une grenade lancée peut être attrapée avec un test d'Agilité DD 20 et ensuite être renvoyée. Cela prend l'action du round suivant pour le personnage concerné. Un guerrier ou un nain peut également déclarer cette action comme un Haut fait d'armes. Le résultat total de l'attaque doit être au moins de 20, et le dé de Haut fait doit au moins afficher 5. Si le résultat de ce dé est de 3 ou 4, le personnage peut quand même jeter la grenade pour qu'elle explose assez loin et ne blesse personne.

Orm funeste ailé : Init -5 ; Att +4 antennes +3 corps à corps (1d4) et gueule +3 corps à corps (1d12+5) ; Crit M/d14 ; CA 15 ; DV 8d12 (PV 48) ; Mvt 13,5 m, vol 18 m ; Act 5d20 ; AS engloutissement, rênes ; JS Vig +3, Réf -4, Vol +3 ; AL C.

L'orm dispose de cinq attaques par round : une avec chacune de ses antennes et la gueule. Si deux antennes ou plus frappent la même cible, celle-ci est emportée vers la gueule de la chose et engloutie. Dès lors, elle subit 1d5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle se libère ou meure.

La victime peut être libérée en infligeant 15 points de dégâts à l'aide d'une arme tranchante (en découpant une issue), par un Haut fait d'armes (depuis l'intérieur ou l'extérieur du gosier) ou par la mort de la créature grâce aux compagnons qui découpent ensuite la monstruosité pour libérer sa victime.

L'orm funeste est équipé de bride et de rênes pour le contrôler. Si un PJ peut prendre le contrôle des rênes, il doit réussir un test d'Intelligence DD 19 à chaque round pour continuer à maîtriser l'orm funeste (les dresseurs d'animaux ont un bonus de +1d à ce jet). Dès lors, l'orm funeste n'attaque plus que les créatures qui l'agressent et ne se déplace plus. Après un deuxième test d'Intelligence DD 19, le personnage acquiert le contrôle complet de l'orm funest et peut déterminer sa direction de vol et le choix de ses cibles. En dehors des combats, il lui faut 8 rounds pour se rendre au lieu le plus proche dans la ville. Avec un test d'Intelligence DD 18, l'orm funeste peut être stimulé, lui permettant ainsi de réduire le temps de trajet à 4 rounds seulement. L'orm funeste flotte à une hauteur de 9 m.

Si le cavalier fait un 1 naturel lorsqu'il dirige les attaques de l'orm ou lors du test d'Intelligence pour le contrôler, l'orm attaque la créature qui tient ses rênes. Ces attaques sont effectuées avec une pénalité de -1d.

Zone 1-4 – La porte Ouest : *Au-dessus de la porte Ouest, une énorme fissure fend les cieux, ce qui permet à la lumière pourpre malsaine du soleil d'envahir la cité. À chaque instant, de nouveaux envahisseurs se déversent sur les fortifications avant de les descendre pour pénétrer dans la ville. Certains de ces guerriers se sont placés pour garder l'entrée du portail, protégeant une sorte de shaman. L'antenne qui est apparue est semble-t-il connectée au portail, car vous pouvez voir de minces filaments verts descendant du sommet pour se connecter aux bords du portail.*

Il y a toujours 10 gardes et le technomancien Trikron à la porte Ouest. De plus, 1 kith supplémentaire renforce la garde à chaque round. Trikron se tient à la base de l'antenne et l'a déjà alimentée en fragments de jade nephrite. Le portail est donc stabilisé.

Garde kith (10) : Init +1 ; Attaque massue de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ; Crit d6/III ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL C.

Trikron : Init +1; Attaque massue de fer +2 corps à corps (1d3+2) ou pistolet à plasma +2 distance (1d12, portée 9 m/18 m/36 m); Crit d8/III; CA 12; DV 3d12+6; PV 24; Mvt 9 m; Act 2d20; AS pistolet à plasma (4 charges), fragments de jade nephrite (3), sorts (test d'incantation +4) : Sorts (1er niveau) *invoquer un patron* (Azi Dahaka), *bouclier magique, lier un patron*; (2e niveau) *invisibilité, rayon affaiblissant, rayon brûlant*; JS Vig +3, Réf +0, Vol +4; AL C.

Trikron lance d'abord *rayon affaiblissant* et *bouclier magique,* puis *invoquer un patron* et *rayon brûlant,* et enfin, si nécessaire, *invisibilité* pour s'échapper. Il dispose de 3 fragments de jade nephrite, chacun pouvant alimenter un brûlesort, ajoutant 1d10 au test d'incantation de Trikron. Utiliser un fragment de la sorte le vide de son énergie, le réduisant en cendres.

Trikron est également équipé d'un pistolet à plasma (d12, portée 9 m/18 m/36 m) qui dispose encore de 4 charges.

Zone 1-4A – Le portail vers la Planète Pourpre : *À travers le portail, vous pouvez contempler un paysage surnaturel : des dunes de sable et des champs de rochers sont inondés de la lumière écarlate d'un soleil implacable. Mais ici, sur les fortifications, vous êtes non seulement affectés par sa lumière étrange mais aussi par une lueur pâle émanant des filaments verts. Depuis cet endroit, vous pouvez voir le motif formé par les filaments rejoignant l'antenne.*

Le portail débute à une hauteur de 6 m, a un diamètre de 12 m, et son sommet se trouve donc à 18 m de haut. Le point culminant de l'antenne est situé à 12 m de haut.

Montrez l'image en page 223 aux joueurs pour qu'ils se familiarisent avec le motif. Les filaments sont composés de jade finement broyée et relient l'antenne au portail, le stabilisant de la sorte. Si tous les filaments sont coupés, le portail s'effondre après 1d3 rounds, et toute créature à moins de 15 m doit alors effectuer un test de Chance ou être aspiré au travers pour se retrouver sur la Planète Pourpre. Pour éviter des complications ultérieures, les fils doivent également être coupés dans un ordre bien précis; si un fil est coupé dans le mauvais ordre, le personnage qui l'a coupé subit des radiations de jade (déterminez l'effet en lançant 1d3 sur la **table 4 : Radiation de jade**). Par la suite, à chaque fois qu'un filament est coupé dans le mauvais ordre, le jet de dé est augmenté de +1d. Les fils à proximité peuvent facilement être rompus. Ils peuvent également être coupés par des attaques à distance. Ils ont une Classe d'Armure de 18 et 1 point de vie chacun. Il est également possible de détruire l'antenne elle-même. Elle a une Classe d'Armure de 18 et 25 points de vie.

Chaque filament représente un chriffre de 1 à 10. L'ordre est le suivant :

1. Filament simple (positionné à 1 heure)
2. Filament double (positionné à 11 heures)
3. Filament constitué de demi-cercles ouverts sur la gauche (positionné à 5 heures)
4. Filament constitué de quadrilatères connectés par leurs coins (positionné à 2 heures)
5. Filament dentelé avec de petits traits horizontaux sur les pointes (positionné à 9 heures)
6. Filament constitué d'hexagones connectés par leurs coins (positionné à 10 heures)
7. Filament dentelé avec des traits saillants (positionné à 7 heures)
8. Filament entremêlé (positionné à 4 heures)
9. Filament avec des cercles (positionné à 12 heures)
10. Filament croisé avec des traits traversants (positionné à 3 heures)

Destruction de l'antenne : Si toute l'antenne est détruite d'un coup, tous les fils sont coupés. Dès lors, tous les personnages impliqués dans la destruction doivent effectuer un test de Chance. Un échec indique qu'un des fils a été coupé dans le mauvais ordre et provoque le dégagement de radiations de jade; déterminez l'effet pour chaque personnage en lançant 1d5+2 sur la **table 4 : Radiation de jade**. La téléportation sur la Planète Pourpre est prioritaire sur celle dans la cité.

Table 4 : Radiation de jade

Jet	Effet
1	Juste une étincelle verte, mais autrement il ne se produit rien.
2	Le filament vert coupé se reforme.
3	Toutes les créatures dans un rayon de 9 m sont immédiatement téléportées dans une des tours de la cité. Déterminez laquelle en lançant 1d7.
4	La créature ressent une brève douleur thoracique et subit 1d3 points de dégâts alors qu'un fragment de jade se forme dans son cœur. Un imposition des mains qui guérit 4 dés de vie ou un test d'intervention divine DD 25 est requis pour que le fragment puisse être retiré sans tuer l'hôte.
5	La créature est frappée par le malheur. Lancez 1d7 : (1-4) corruption mineure; (5-6) corruption majeure; (7) corruption supérieure.
6	La créature se transforme de manière permanente en kith. Au début, le changement est seulement visuel. Au bout d'une semaine, le personnage devient réellement un kith. Remplacez toutes les capacités de classe par celle d'un kith de même niveau (voir page 83 pour plus d'informations sur la classe de kith).
7+	Toutes les créatures dans un rayon de 9 m sont instantanément téléportées sur la Planète Pourpre.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

LES SEPT TOURS DE TURMHAVN

Sept tours sont dispersées dans la cité et forment des points de repère notables tant pour les citoyens que pour les visiteurs. On considère que les habitants de ces tours ne sont pas présents, qu'ils soient absents de la cité, cachés à cause de l'invasion ou qu'ils aient fui. Si le Juge veut fournir un soutien supplémentaire aux personnages, il peut utiliser les habitants comme PNJ.

Si les personnages sont sur une tour, il est plus facile pour eux d'atteindre le kith volant que depuis le sol. Si la barque céleste ou l'orm funeste se trouve à l'emplacement des personnages à ce tour, ils peuvent sauter sur la barque ou l'orm funeste depuis une tour. Le sommet des tours est situé à 12 m d'altitude.

Les tours les plus proches les unes des autres sont à environ 300 m. L'Observatoire, le Donjon et les Cheminées sont toutes à 300 m de la porte Ouest.

Sauter depuis une tour sur la barque céleste : Le personnage avec la valeur de Chance la plus élevée peut faire un test de Chance à chaque round. En cas de succès, la barque céleste des kiths est à moins de 6 m. Le pont de la barque est à moins de 3 m en dessous du sommet de la tour. Le pont peut être atteint avec un saut réussi (test de Force DD 12, les guerriers et les nains peuvent ajouter leur dé de Haut fait). Tous les personnages peuvent tenter de sauter sur la barque si celle-ci est assez proche.

Sauter depuis la tour sur l'orm funeste ailé : Le personnage avec la valeur de Chance la plus faible peut faire un test de Chance à chaque round. En cas de succès, l'orm funeste est à moins de 6 m, et son dos à moins de 3 m en dessous du sommet de la tour. Son dos peut être atteint avec un saut réussi (test de Force DD 17, les guerriers et les nains peuvent ajouter leur dé de Haut fait). Tous les personnages peuvent tenter de sauter sur l'orm si celui-ci est assez proche.

Les kiths sont des combattants aguerris et s'envoleront loin de la tour après une tentative d'abordage, risquant ainsi de diviser le groupe. Ils tenteront également de pousser dans le vide les personnages qui auraient réussi à sauter sur la barque ou l'orm funeste.

Zone T-1 – La Tour de l'horloge de l'automate Balthasar : *Des cadrans plus hauts qu'un être humain font face aux quatre points cardinaux de la boussole de cette tour. Grâce à la complexité des mécanismes internes, vous les avez vu afficher non seulement l'heure, mais aussi les prévisions météo, les prix du marché et la pollution de l'air due aux cheminées de l'usine Riemann. Mais quelque chose ne tourne pas rond ! Les aiguilles tournent à une vitesse vertigineuse, des bruits de craquements assourdissants se font entendre à l'intérieur, et les rouages sont projetés en tout sens.*

À cause de l'augmentation de la température provoquée par le soleil de la Planète Pourpre, le mécanisme de prévision météo a été sévèrement endommagé. Engrenages et bielles se détachent et sont propulsés hors de la tour à grande vitesse. Toute personne à l'intérieur de la tour ou au niveau des cadrans doit faire un test de Chance tous les 2 rounds ou être frappé par une pièce mécanique projetée, infligeant 1d10 points de dégâts.

Le mécanisme peut être manipulé de manière à ce que des éléments spécifiques du mouvement d'horloge soient projetés dans une direction bien précise. La conception du mouvement d'horloge et la façon dont ils interagissent peuvent être compris avec un test d'Intelligence DD 8. Par la suite, un test d'Agilité DD 8 est requis à chaque fois pour projeter des éléments vers une cible bien précise. Une créature dans la ligne de tir doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 18 ou subir 1d10 points de dégâts.

Zone T-2 – Le Clocher du temple de Justicia : *Deux énormes cloches d'argent sont suspendues au sommet de la tour blanchie et peuvent être sonnées à l'aide d'une corde. Elles sont décorées de reliefs de saint Djaën, un champion de Justicia dévoilant ses cloches sonnantes. Les hordes du Chaos, également dépeintes, sont allongées par terre. Les supports en bois des cloches semblent vieux et usés.*

Si un personnage tire sur la corde d'une des cloches : *Dès que vous tirez sur la corde, vous entendez un craquement, et de la poussière se dépose sur le sol.*

Toutes les créatures chaotiques dans un rayon de 180 m qui entendent la sonnerie des cloches doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou s'effondrer par terre. Les créatures volantes sont désorientées et plongent de 3 m durant chaque round où les cloches sonnent ; s'ils tombent plusieurs rounds de suite parce que les cloches continuent à sonner, cela compte comme une chute, et elles subissent 1d6 points de dégâts par tranche de 3 m depuis leur hauteur de départ. Si la créature est une monture, comme l'orm funeste ailé, le cavalier doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 12 ou subir la moitié des dégâts de la chute.

Un PJ qui fait sonner une cloche doit faire un test de chance à chaque tour ; en cas d'échec, la cloche se détache de son support et tombe à l'intérieur de la tour. S'il y a d'autres PJ présents, le personnage avec la valeur de Chance la plus faible doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 12 ou subir 2d12 points de dégâts.

Décrocher une cloche de son support peut également être un moyen de s'en servir comme catapulte improvisée avec une portée de 9 m. Pour ce faire, le personnage tirant sur la corde doit effectuer un test d'Agilité. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le test d'Agilité ou subir 2d12 points de dégâts. Si un 1 naturel est obtenu au test d'Agilité, la cloche s'effondre de façon incontrôlée, et le personnage qui tirait dessus subit 2d12 points de dégâts.

Zone T-3 – Le Jardin suspendu du monastère d'Ildavir et sa coupole : *Les panneaux de la verrière du Jardin suspendu brillent sous la lumière des deux soleils. D'innombrables plantes exotiques, que vous avez rarement rencontrées, poussent dans ce jardin. Trois plantes en pot alignées attirent notamment votre regard. Située le plus à gauche, une plante avec deux fruits rouge vif, à sa droite, une autre avec deux fruits bleu foncé, et enfin, une dernière avec deux fruits verts juteux. Une paire de lunettes aux verres jaunes, violets et turquoise est posée sur une table à proximité ainsi qu'un herbarium ouvert.*

Les trois plantes ont des effets différents quand on sent les fleurs ou qu'on mange les fruits.

- Plante aux fruits rouges : la créature devient transparente pendant 2 tours.
- Plante aux fruits bleus : la créature est en apensanteur pendant 2 tours.
- Plante aux fruits verts : la créature subit les effets des radiations de jade (lancer 1d4+2 sur la **table 4 : Radiation de jade**).

Les effets provoqués par chaque plante peuvent être déterminés de quatre manières : avec un test d'Intelligence DD 20, avec l'aide de l'herbarium, avec l'aide des lunettes ou par tâtonnement.

L'herbarium décrit (en termes techniques obscurs) les effets des plantes. Il est écrit dans la langue des hommes-serpents (déchiffrable avec un test de *Lire des langues inconues* DD 20). Même si le texte est compris, un test d'Intelligence DD 8 est quand même requis pour comprendre clairement les effets (les alchimistes, les nains apothicaires, les sages elfes et les herboristes peuvent effectuer un test qualifié).

La monture des lunettes a trois verres (violet, turquoise et jaune) qui peuvent glisser les uns sur les autres. Si un personnage regarde une plante à travers certains verres, il a une vision de ses effets :

Plante aux fruits rouges : l'effet est révélé en combinant les verres jaune et violet.

Plante aux fruits bleus : l'effet est révélé en combinant les verres violet et turquoise.

Plante aux fruits verts : l'effet est révélé en combinant les verres jaune et turquoise.

Zone T-4 – Tour de la vieille sorcière Amélia : *Cette tour à colombages penchée et bancale est la résidence de la vieille sorcière Amélia, qui assiste actuellement à un sabbat, comme l'indique un panneau à l'entrée.*

Si les personnages entrent et grimpent dans la tour, lisez ou paraphrasez ce qui suit quand ils arrivent au sommet :

La salle au sommet de la tour est vide à l'exception d'un grand tapis. Il a été magnifiquement tissé et représente une sorcière assise en tailleur sur le tapis et qui le dirige dans les airs en tirant sur les pompons d'angle. Soudain, le tapis décolle du sol, se redresse et se jette sur vous !

Tapis animé : Init +0 ; Att enroulement +2 corps à corps (1d4 plus étouffement) ; Crit M/d10 ; CA 14 ; DV 4d8 (PV 18) ; Mvt 3 m, vol 18 m ; Act 1d20 ; AS étouffement, soumission assise, résistance aux coups (ne subit que 1 point de dégâts des armes contondantes) ; JS Vig +0, Réf +5, Vol +1 ; AL N.

Étouffement : En cas d'attaque réussie, le tapis s'enroule sur sa victime. Cela rend celle-ci aveugle et l'immobilise et provoque la perte de 1d3 points d'Endurance à chaque round au tour d'initative du tapis.

Soumission assise : Le tapis peut être contrôlé en le maintenant au sol avec une personne assise en tailleur dessus. Cela peut être accompli par un Haut fait d'armes ou une action de lutte (voir livre de base, page 96). Dès lors, le tapis considère la personne qui l'a dompté comme son nouveau maître. Si Amélia venait à apprendre qu'un autre individu a pris le contrôle de son tapis, elle essaiera de se venger et de le récupérer. Le tapis peut supporter le poids de deux personnes.

Zone T-5 – Observatoire du vénérable Zytobel : *Un énorme télescope inséré dans un dôme rotatif semble percer le ciel. L'intérieur du dôme déborde de cartes stellaires, d'astrolabes et de maquettes de planètes. Cinq amphores numérotées scellées sont disposées près de la base du télescope. Vous parvenez à distinguer des éclats de lumière de couleurs différentes à travers des trous dans les bouchons.*

Deux portes mènent à l'extérieur sur une coursive entourant le dôme. Sur cette coursive se trouve le corps sans vie de Zytobel, dont la poitrine est traversée de part en part d'un javelot.

Les amphores contiennent de la lumière d'étoile emmagasinée et sont numérotées comme suit. Si le sceau est enlevé ou les amphores ouvertes ou endommagées, leur lumière est libérée et a des effets spéciaux.

La lumière jaune d'Aldebaran : Pendant 2d4 rounds, un portail vers Carcosa s'ouvre dans toutes les directions. Tous les êtres intelligents qui regardent à travers doivent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou danser et chanter avec extase jusqu'à la fermeture du portail. Tant qu'il est ouvert, il y a 13 % de chances par round qu'une créature cthuloïde (prendre comme modèle un démon de type III) se faufile par le portail.

La lumière pourpre du soleil de la Planète Pourpre : Les kiths qui sont baignés par sa lumière stoppent leur croissance de plantes et subissent un malus de -1 à tous les jets. Les personnages-joueurs qui sont touchés par la lumière perdent temporairement 1d3 points d'Endurance mais perdent aussi les effets du mélange des deux soleils (voir **table 2 : Effets du soleil mourant de la Planète Pourpre**).

La lumière orange du soleil du monde creux de Mytheria : La lumière provoque une croissance de géant. Toute créature exposée à cette lumière doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou voir sa taille augmenter de 50 % et obtenir un bonus permanent de +2 en Force. Pendant une semaine, toutefois, elle souffre d'une pénalité de -1d aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde de Réflexes et aux tests d'Agilité, car elle a encore du mal à s'habituer à ses nouvelles dimensions.

La lumière bleue de la comète Yellah : Les PJ effectuent immédiatement un nouveau jet d'augure de naissance (voir livre de base page 19). Effectuez également un jet pour les autres créatures et déterminez ensuite leur valeur de Chance en lançant 1d14+2.

La lumière verte de l'étoile au-dessus de Terra A. D. : La lumière agit comme une radiation toxique. Les créatures exposées perdent définitivement 1d4 points de vie et brillent dans le noir (jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter ces effets).

Les amphores peuvent aussi être chargées sur le télescope, qui peut alors faire office de canon. Les personnages examinant le téléscope peuvent effectuer un test d'Intelligence pour en discerner cette fonction. Une créature frappée par la lumière du canon-téléscope doit réussir un jet de sauvegarde DD 20 pour en éviter les effets.

Zone T-6 – Le Donjon intact des ruines de Dornburg : *L'aiguille rocheuse en pointe au centre de la ville a été creusée pour servir de donjon pour la forteresse de Dornburg, depuis longtemps délabrée. Elle sert encore à ce jour de tour de guet pour la cité.*

Si les PJ pénètrent dans le donjon et montent à son sommet, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Alors que vous vous retrouvez à l'air libre au sommet de la tour, vous apercevez deux gardes manœuvrant une balliste à l'opposé de la

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

plateforme. L'un d'entre eux s'empare courageusement d'un carreau particulièrement massif et interpelle son collègue : « Il y en a même des explos… » avant qu'une détonation les pulvérise tous les deux. Fort heureusement, vous survivez à la déflagration sans dommage et vous observez les alentours alors que la poussière retombe.

Il ne reste presque rien des gardes. Si les PJ fouillent la plateforme, ils trouveront facilement, en plus de 12 carreaux de balliste normaux, 2 carreaux spéciaux avec de gros embouts en forme de cartouche. Ce sont des carreaux explosifs, mais à en juger par la moisissure sur les embouts, ils ont pris l'humidité et risquent d'exploser s'ils sont secoués. Un test d'Intelligence DD 15 permet aux PJ de déterminer qu'ils sont instables et donc dangereux à manipuler.

Les guerriers, les nains, les soldats et autres mercenaires peuvent utiliser la balliste avec leur dé d'action normal tandis que les autres personnages subissent une pénalité de -1d. Une attaque réussie avec un carreau normal inflige 2d8 points de dégâts. La balliste a une portée de 75 m/150 m/225 m mais peut faire feu au-delà de la longue portée, jusqu'à 300 m, avec une pénalité de -2d au jet d'attaque.

Un test d'Agilité DD 15 est nécessaire pour déplacer sans danger les carreaux explosifs. Un maximum de quatre PJ peuvent additionner leurs modificateurs d'Agilité à ce test (avec un minimu de +1 par PJ). Si le test d'Agilité échoue, le carreau explose et provoque 4d6 points de dégâts à tous les porteurs. En cas d'attaque réussie, le carreau explosif inflige 4d6 points de dégâts à la cible. Toutefois, étant donné leur moisissure, si l'attaque échoue, le carreau explose dans l'arme, détruisant la balliste et infligeant 4d6 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayon de 3 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 12 pour réduire les dégâts de moitié).

Zone T-7 – Les Cheminées fumantes de l'usine Riemann : *Cinq cheminées rapprochées s'élèvent dans le ciel, crachant de la fumée noire dans l'air provenant de la forge de la famille Riemann. Les cheminées sont couvertes d'échelons, de bouches d'aération et de soupapes.*

Les fumées qui s'échappent des cheminées peuvent être réorientées en utilisant les bouches d'aération et les soupapes avec un test d'Intelligence DD 8 réussi. La fumée a une portée de 30 m. Les créatures respirant la fumée doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 ou subir une pénalité de -1d à tous leurs jets pour 1d4 prochains rounds. Les attaques à distance à l'intérieur ou qui en partent subissent également une pénalité de -1d.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

GLOSSOGRAPHIE D' YTHOTH

«Une étude des navigateurs maudits de la Distorsion à laquelle s'ajoute un catéchisme de sceaux démoniaques à des fins d'heurs et malheurs, et complétée d'un panorama unique de cingulum, de marqueurs de Saut, de reliques mineures et autres.»

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/43631 1/1713121

GLOSSOGRAPHIE D'YTHOTH

Une étude des
NAVIGATEURS MAUDITS DE LA DISTORSION

À laquelle s'ajoute
un catéchisme des
SCEAUX DÉMONIAQUES
à des fins d'heurs et malheurs

Complétée d'un panorama unique des
Cingulums, Marqueurs de Saut, Reliques mineures et autres

BASÉE SUR
La philosophie naturelle, les écritures, la raison et les mathématiques astrologiques
Telles que rapportées en onze chapitres avec annexes et tables

I. Tour d'horizon

II. Les pillards dimensionnels ythothiens

III. Épée intangible des pillards ythothiens

IV. Étude des cingulums majeurs et mineurs

V. Drakkars ythothiens

VI. Trésors & reliques mineures

VII. Variétés de champignons ythothiens

VIII. Étude du Grand Astral et capitaines renommés

IX. Sceaux mineurs uniques

X. Sceaux majeurs uniques

XI. Sceaux supérieurs uniques

XII. Reliques ythothiennes & artefacts

Annexes A – F

par Harley Stroh
Éditon : Rev. Dak J. Ultimak et Brian Gilkison

PARTIE I : TOUR D'HORIZON

Les sages et demi-oracles investis dans l'étude du multivers finissent toujours par devoir se confronter au défi que représentent les pillards ythothiens et leurs semblables. Détestables par leurs coutumes et corrompus par leur commerce avec diables et démons, les navigateurs du Grand Astral sont fort justement méprisés par tous les êtres dotés d'une once de sens moral. Toutefois, pour tous ceux qui n'ont pas la capacité de voyager entre les mondes, les Ythothiens représentent le seul moyen de traverser le Grand Astral pour atteindre les plans éloignés.

Y a-t-il des circonstances dans lesquelles il est acceptable pour un héros de marchander avec le malin ? Quel est le prix pour l'âme quand de braves gens font usage de méthodes corrompues ? Le savoir acquis grâce à de mauvaises actions entraîne-t-il une souillure sinistre ? Et si, comme certains le prétendent, le savoir provient de l'œuvre du malin, devons-nous renoncer à toute recherche ou étude ?

Ce modeste recueil ne prétend pas offrir de réponse à ces interrogations morales. Néanmoins, pour ne pas permettre aux malfaisants et aux avilis d'être seuls dépositaires de la maîtrise des déplacements dans la distorsion, nous avons rassemblé la totalité de ce qui est universellement connu des pillards et de leurs drakkars maudits. Si nous avons péché en agissant de la sorte, que le fléau de l'expiation repose sur nos seules épaules[1].

Et pour ceux assez audacieux pour se confronter aux immondes Ythothiens, prenez bien note de ces humbles leçons pour pouvoir revenir armé de nouveaux savoirs pouvant être partagés à leur tour. Dans la lutte pour maîtriser le Saut et le Grand Astral, ces pages sont le prologue, vous serez le corps de l'ouvrage.

1. Note historiographique : Les archives montrent que « le fléau de l'expiation » s'est bel et bien abattu sur les rédacteurs de ce recueil. Bien que parfois tourné en dérision comme étant apocryphe, il a été prouvé que les Sept Bougies du Milieu de l'Hiver étaient bel et bien des érudits condamnés à mort par immolation sur un bûcher où leurs textes sacrilèges servirent de combustible.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

PARTIE II : LES PILLARDS DIMENSIONNELS YTHOTHIENS

Cousins violents des marins interdimensionnels (livre de base, page 419), les pillards et maraudeurs se faisant appeler Ythothiens[1] parcourent le multivers, usant des raids pour s'emparer d'esclaves, de fragments de jade néphrite et de champignons ythothiens desquels ils tirent leur nom. Dépassant toute notion de peur et de douleur, ces pillards émaciés à la peau bleue ne vivent que pour nourrir leur appétit insatiable de champignons ythothiens.

L'arrivée des pillards est précédée d'une explosion tonitruante au moment où le voile de la réalité se déchire, ouvrant le passage à leurs grands drakkars à coque noire. Les créatures situées à moins de 1,5 km doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur ou être étourdies pendant 1d5 rounds, et les personnages se trouvant à moins de 100 m sont frappés de surdité (pas de jet de sauvegarde) pendant 1d10 rounds. Le capitaine du navire et son équipage, protégés par la proue renforcée de leur navire, ne sont pas affectés.

Les pillards lancent des harpons depuis les airs avant de descendre en rappel au cœur de la bataille. Les personnages harponnés sont soulevés dans les airs et considérés comme étant à terre jusqu'à ce qu'ils parviennent à se libérer (en infligeant 10 points de dégâts tranchants à la corde ou en retirant la pointe barbelée de force, s'infligeant alors 1d4 points de dégâts supplémentaires).

Leurs capitaines combattent avec les redoutables *épées intangibles* (des armes intradimensionnelles capables de passer à travers les armures et de se matérialiser dans le corps de leurs adversaires — voir Partie III : Épées intangibles des pillards ythothiens).

Après le massacre, les morts et les vivants sont chargés sur le drakkar avec des harpons barbelés et de sinistres crochets. Les survivants sont enfermés dans la cale avant pour être échangés sur des marchés aux esclaves, tandis que les morts sont entassés dans la cale arrière et recouverts de sel pour servir d'engrais aux fleurs cadavéreuses prisées par les pillards.

Le drakkar et son équipage quittent le plan dans le même bruit de tonnerre qu'à leur arrivée au moment où leur masse matérielle cesse d'exister pour se retrouver sur le plan astral.

Des survivants ont rapporté que les pillards subsistent exclusivement en se nourrissant de champignons ythothiens et des fleurs étranges qu'ils font pousser sur les cadavres. Les pillards effectuent des raids pour s'emparer de ces deux ressources ainsi que des éclats de jade néphrite qui alimentent leurs fameuses épées intangibles. Les PJ, avec leurs réserves d'éclats de jade et de champignons récoltés sur la Planète Pourpre, sont des victimes toutes trouvées, pouvant fournir champignons, éclats et cadavres.

Une bande de pillards classique comprend 20 à 30 pillards à la peau bleue, un navigateur (en charge de la navigation et du pilotage) et un capitaine. Les plus grands drakkars peuvent transporter jusqu'à 100 pillards prêts au combat.

Capitaine pillard : Init +4 ; Att épée intangible +10 corps à corps (1d14) ; CA 15 ; DV 5d8+2 ; PV 38 ; Mvt 9 m ; Act 2d20 ; AS harpon +4 (2d5+4) et cible considérée comme étant à terre jusqu'à ce qu'elle se libère ; JS Vig +1, Réf +3, Vol +6 ; AL L.

Navigateur : Init +2 ; Att dague +3 corps à corps (1d4+1) ; CA 12 ; DV 2d8 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS 1/jour *sceau mineur : étourdissement* (1d3 cibles doivent faire un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou ne pas pouvoir accomplir d'actions pendant 1d5 rounds) ; JS Vig -1, Réf +3, Vol +5 ; AL N.

Pillard dimensionnel : Init +3 ; Att sabre d'abordage +6 corps à corps (1d8+3) ou dague +6 (1d4+3) ; CA 15 ; DV 3d8+2 ; PV 14 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 et 1d16 ; AS harpon +3 (2d5+3) et cible considérée comme étant à terre jusqu'à ce qu'elle se libère ; JS Vig -1, Réf +3, Vol +5 ; AL N.

1. « Ythothien » est à la fois le nom dont se revendiquent les pillards à peau bleue et le nom (en commun planétaire) donné aux champignons qui alimentent l'addiction de ces mêmes pillards. Jylog le Jeune se sert de ce lien pour promouvoir sa thèse selon laquelle les pillards faisaient autrefois partie de la race des kiths, théorie battue en brèche dans l'ouvrage *Sepher Raezeel* du célèbre sage-savant et démoniste Olms N'a-qu'un-œil.

PARTIE III : LES ÉPÉES INTANGIBLES DES PILLARDS YTHOTHIENS

Comme relevé par Uol l'Ancien (cf. partie I), l'arme de prédilection des capitaines ythothiens est l'épée intangible (parfois nommée épée planaire ou transdimensionnelle selon les sources). Chaque épée a un nom, fièrement affiché avec des runes gravées sur la garde. L'arme ressemble à une épée à deux mains au pommeau et quillon incrustés de gemmes et à la lame émoussée et piquée. Désactivées, ces lames émoussées n'infligent que 1d5 points de dégâts.

Toutefois, quand elle est dégainée et manipulée par une personne portant le cingulum[1] ouvragé des pillards, la lame piquée se met à clignoter, semblant disparaître et réapparaître. Abattue « à travers » un corps vivant, la lame arrache d'énormes morceaux d'organes et d'os, passant outre les armures et laissant derrière elle des plaies béantes et des chairs déchiquetées.

Une fois activée, la lame n'a pas de masse propre, et les dégâts infligés dépendent entièrement de la force du porteur (voir table III.I : Dégâts d'arme intangible) et de son habileté à faire pénétrer en force la lame scintillante à travers sa cible. Les modificateurs de Force ne sont pas ajoutés aux dégâts contrairement au dé de Haut fait du guerrier qui, lui, est inclus dans ces mêmes dégâts.

TABLE III.I : DÉGÂTS D'ARME INTANGIBLE

Score de Force	Dégâts d'arme intangible
1-3	1d7
4-5	1d8
6-8	1d10
9-12	1d12
13-15	1d14
16-17	1d16
18-20	1d20
21+	1d24

[1] Le *cingulum mineur* confère un bonus de +1 à la CA mais ne peut pas être porté avec une armure plus lourde qu'une cotte de mailles. Cette lourde ceinture cuirassée comprend 5 bandes de cuir plaquées d'argent, moulées pour accueillir un éclat de jade néphrite. Chaque éclat permet d'alimenter l'arme intangible pendant 1d5 rounds de combat. Une fois épuisé, l'éclat devient sombre et tombe en poussière crayeuse. Cf. partie IV : *Étude des cingulums majeurs et mineurs*.

De la même manière, la lame inflige des coups critiques uniques basés sur la Force du porteur. Quand un personnage réussit un coup critique avec une lame intangible, utilisez le même dé de dégâts que ci-dessus, ajusté par la Chance et le dé de Haut fait le cas échéant, et reportez-vous à la table suivante :

TABLE III.II : CRITIQUE DES ARMES INTANGIBLES

Jet de dégâts	Résultat
1 ou moins	La lame redevient intangible juste au moment où votre coup touche au but, rebondissant partiellement sur l'armure de la cible ; 2d5 points de dégâts.
2-4	L'arme de l'adversaire est traversée et se brise ! S'il n'a pas d'arme, alors il subit +1d12 points de dégâts.
5	Votre coup rebondit sur la tête de votre adversaire, traversant l'oreille et la mâchoire en provoquant +1d10 points de dégâts. Si un coup y a déjà été porté, ajoutez alors +1d14 points de dégâts.
6	La lame redevient tangible dans l'orbite. La cible devient aveugle et subit +1d12 points de dégâts. Si un coup y a déjà été porté, ajoutez alors +1d16 points de dégâts.
7-9	Vous tranchez l'avant du visage de l'adversaire de votre lame intangible, découpant nez, dents et lèvres pour infliger +1d14 points de dégâts.
10-12	La lame intangible tranche la main d'arme de votre adversaire juste au-dessus du poignet, infligeant +1d12 points de dégâts. Le premier joueur qui évoque spontanément une référence cinématographique obtient +1 XP.
13-15	La lame redevient solide dans le torse de la cible, y laissant une plaie béante. La cible subit +1d14 points de dégâts supplémentaires et est étourdie pendant 1d3 rounds.
16	Le coup traverse le bras d'arme de l'ennemi, tranchant le membre. Infligez +2d10 points de dégâts à un ennemi désarmé, au sens propre comme au sens figuré.
17	Votre lame traverse la colonne vertébrale de votre adversaire. Infligez +1d12 points de dégâts, et la cible se retrouve paralysée pour le reste de ce qui s'annonce comme une très courte vie.
18	Le coup éviscère l'ennemi, déversant ses entrailles sur le sol. Il meurt des suites du choc et de l'hémorragie massive en 1d5 rounds, mais peut néanmoins effectuer une action unique à chaque round avant de mourir s'il réussit un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 pour chacune d'elles.
19	Votre lame travers le crâne de l'adversaire. Jet de sauvegarde de Vigueur DD 30 ou mort instantanée. En cas de sauvegarde réussie, la victime subit 10d12 points de dégâts et une perte de 1d20 points d'Intelligence.
20	La lame traverse le cou de votre cible. Décapitation et mort instantanée.
21+	D'une seul mouvement, vous dégainez votre lame et traversez le torse de votre adversaire, coupant son corps en deux. Mort instantanée, faut-il le préciser ?

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

PARTIE IV : ÉTUDES DES CINGULUMS MINEURS ET MAJEURS

Les légendaires épées intangibles utilisées par les capitaines ythothiens tirent leur énergie des éclats de jade néphrite qui pendent des lanières de cuir tanné accrochées aux ceinturons de ces combattants. Bien que le cingulum de chaque capitaine soit unique, la typologie d'Elmshen classe les cingulums en deux catégories : les mineurs et les majeurs. Les cingulums mineurs disposent de 3 à 5 éclats de jade ; les majeurs en ont de 7 à 11. (Des sages avisés remarquent très vite que ces éclats sont très rarement encore actifs. Le plus souvent, les précédents propriétaires ont dépensé l'énergie de la plupart des éclats pour se maintenir en vie.)

On a pu faire observer par ailleurs que les cingulums mineurs confèrent un bonus de +1 à la CA mais ne peuvent être portés avec des armures plus lourdes que des cottes de mailles. Les cingulums majeurs sont beaucoup plus lourds et, bien qu'ils confèrent un bonus de +3 à la CA, ne peuvent être portés avec des armures plus lourdes que du cuir clouté.

Enfin, les cingulums majeurs confèrent également à leur porteur une capacité à repousser la magie elle-même. Pour chaque éclat de jade actif décorant le ceinturon, le porteur bénéficie d'un pourcentage cumulatif de 5 % d'ignorer tout effet de sort. Chaque usage réussi de cette capacité consume l'énergie d'un éclat de jade néphrite, et toute tentative de dissipation de la magie doit être déclarée avant de connaître le résultat du sort.

Le bonus magique à la classe d'armure du porteur et le pouvoir d'anti-magie du cingulum majeur disparaissent tous les deux une fois que le dernier éclat de jade s'éteint.

Remplacement des éclats de jade néphrite éteints : Les éclats de jade qui décorent et alimentent le cingulum peuvent être remplacés, mais le risque est grand. Les capitaines ythothiens remplacent ces éclats vides dans des forges dédiées dans les hauteurs du Grand Astral mais, si cela s'avère impossible, ils disposent de deux solutions alternatives pour y parvenir. (Il va sans dire que les deux nécessitent de disposer d'éclats de jade neufs.)

- Un sort de *réparer* lancé avec un test d'incantation de 30+ permet de remplacer un unique éclat de jade. Un échec du sort détruit le support, rendant impossible d'y fixer un autre éclat ; un revers provoque l'explosion de l'éclat neuf avec de graves conséquences (voir ci-dessous).

- Un voleur réussissant deux tests de *désamorcer les pièges* DD 25 parvient à d'abord enlever puis remplacer un éclat de jade néphrite sur le cingulum. Un échec au premier test détruit le support. Un échec sur le second provoque l'explosion de l'éclat de jade.

L'explosion d'un éclat de jade inflige 1d24 points de dégâts à tous les personnages dans un rayon de 7,5 m de la pierre. Tout personnage pris dans l'explosion de lumière émeraude doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20. Ceux qui échouent voient leur âme s'enflammer, se consumant vivement et infligeant des dégâts équivalents à leur nombre de points de vie actuel à tous les autres personnages situés à 7,5 m autour d'eux. (Un jet réussi permet d'échapper à ces dégâts ; les personnages ayant déjà été embrasés par ces flammes sont immunisés à tout dégât supplémentaire.) Cette déflagration de l'âme continue à s'étendre jusqu'à ce que tous les personnages pris dans les flammes émeraude meurent ou réussissent leur jet de sauvegarde.

PARTIE V : DRAKKARS YTHOTHIENS

Les navires des pillards inspirent la terreur partout où ils surgissent : des drakkars à la coque noire qui émergent de déchirures dimensionnelles dans le fracas de milliers d'éclairs au moment où la réalité se fracture. Déversant des pillards à la peau bleue qui soulèvent leurs captifs hurlants dans les cieux à l'aide de crochets et de lames, les navires disparaissent dans un nouveau grondement de tonnerre, tandis que les pillards et leur butin humain s'évanouissent de ce monde pour ne jamais revenir.

Les drakkars dimensionnels font de 15 à 40 m de long, les plus grands pouvant transporter 80 pillards ou plus. Les vaisseaux plus petits, disposant d'un équipage de 20 pillards à peau bleue, d'un navigateur et de son capitaine, sont plus fréquents.

Les coques des bateaux sont constituées de bois laqué, et la proue est recouverte de plaques de bronze martelé. Des rangées de boucliers décorés sont alignés sur les plats-bords, et des réserves de cordes et de harpons sont stockées à proximité. Les cales sont situées à la proue et à la poupe ; la première pour enfermer les vivants, et celle à l'arrière pour stocker les morts.

Les drakkars « voguent » entre les dimensions à l'aide d'un plot à hauteur de taille situé à l'arrière du navire et couvert de runes sculptées. Fabriqué à partir d'une branche de l'arbre-monde ythothien, chaque plot est unique, exprimant la personnalité du capitaine et de son équipage. Toute personne posant ses mains près du sommet du plot (en y cherchant des pièges, par exemple) fait apparaître un orbe multicolore tourbillonnant (la planète d'origine du personnage). Cet orbe n'est pas la planète en miniature. En réalité, les PJ et le vaisseau ont (astralement) atteint une taille gigantesque. Les PJ observent leur planète natale depuis le plan astral. Les PJ peuvent rediriger le vaisseau vers la planète, ou s'en éloigner en direction du système solaire, de la galaxie ou au-delà.

Il est assez facile d'amener le vaisseau dans la Distorsion. Toutefois, l'orienter et le guider dans une brèche dimensionnelle nécessite une grande maîtrise ou une chance prodigieuse. Les personnages peuvent tenter de diriger le navire grâce à la Chance ou à des tests d'incantation. Les voleurs peuvent aussi tenter des tests en utilisant leur capacité *incanter avec un parchemin*. Le DD du test dépend de la distance que souhaite parcourir le navigateur.

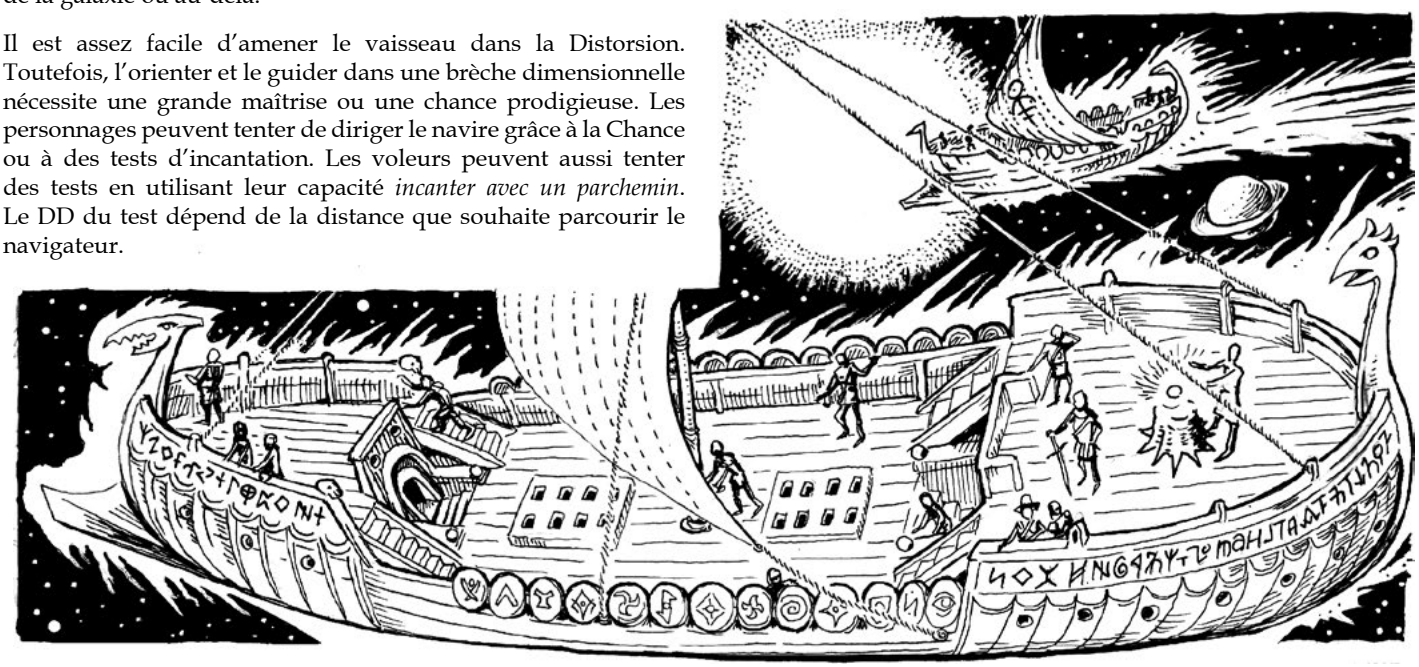
Table V.1 : Destination du drakkar

La destination est...	DD
…à moins de 750 km.	10
…à moins de 1500 km.	15
…sur la même planète.	20
…sur une autre planète.	25
…sur un autre plan.	30

Même si les PJ (et leurs joueurs) n'ont aucun moyen de connaître le DD d'un saut dimensionnel, ils se rendront tout de suite compte des difficultés d'une navigation précise. Le moindre mouvement mal maîtrisé, et le globe s'éloigne pour laisser place à d'immenses galaxies, plans et multivers.

Si le test est réussi, le drakkar revient sur le plan matériel dans un coup de tonnerre fracassant (toute créature dans un rayon de 1,5 km doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou être étourdie pendant 1d5 rounds, et les personnages à moins de 100 m deviennent sourds pendant 1d10 rounds sans jet de sauvegarde). Les personnes à bord du navire ne sont pas affectées.

En cas de jet raté, la sortie du plan astral tourne à la catastrophe pour le navire. Un coup de tonnerre déferle sur le vaisseau, projetant à terre les PJ non attachés sur les planches du pont pour 1d10 points de dégâts (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour y échapper). Le navigateur doit effectuer deux nouveaux tests de navigation (comme précédemment, des tests de Chance, d'incantation ou d'incantation avec un parchemin pour les voleurs). Le premier test détermine l'endroit où arrive le drakkar, le deuxième l'état dans lequel sont le vaisseau et son équipage.



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Table V.II : Destination erronée

Jet	Résultat
0 ou moins	Les PJ et leur vaisseau sont projetés à travers le multivers. S'ils se sont précédemment attiré l'inimitié d'une entité maléfique, ils se retrouvent au seuil de son domaine. Sinon, lancez 1d4 et ils arrivent devant : (1) le 666e plan des enfers (2) la Cité de Bronze (3) l'Oubliette des dieux morts (4) R'lyeh. Quelle que soit la destination finale, déduisez 5 points du jet du navigateur sur la table V.III.
1-5	Le navire arrive sur une mauvaise planète et se retrouve immédiatement assiégé par (lancez 1d5) : (1) des cavaliers-dragons (2) des hommes-singes ailés (3) des ptéranodons (4) des paladins chevauchant des pégases au service de l'empereur du monde (5) des drones chasseurs-tueurs.
6-10	Le vaisseau arrive sur la bonne planète mais dans le mauvais hémisphère.
11-15	Les PJ arrivent sur la bonne planète mais à 1d100 x 15 km de distance de la destination prévue.
16+	Les PJ arrivent à moins de 40 km de leur destination.

Table V.III : État du navire et de l'équipage

Jet	Résultat
0 ou moins	Le drakkar se désagrège à l'arrivée, laissant les PJ et leur éventuelle cargaison en pleine chute libre. Lancez 1d100 x 10 m pour déterminer à quelle distance du sol ils se trouvent.
1-5	Le drakkar s'écrase au sol et est complètement détruit. La cargaison est détruite, et toutes les personnes à bord doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 ou subir 1d20 points de dégâts à l'impact.
6-10	Le drakkar rebondit et glisse avant de s'arrêter brutalement. Toutes les personnes à bord doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 5 ou subir 1d5 points de dégâts suite à l'atterrissage compliqué. Le navire aura besoin de 1d20 x 10 heures de réparations avant de pouvoir reprendre les airs.
11-15	Le drakkar dérape dans la brèche dimensionnelle. Selon la destination, il y a 25 % de chances (moins la valeur de Chance du navigateur) que le drakkar entre en collision avec une structure de haute taille (arbre, remparts, tour de guet, flanc de montagne). S'il y a impact, le vaisseau aura besoin de 1d30 heures de réparations avant de pouvoir à nouveau tenter de retourner sur le plan astral.
16+	Le drakkar est propulsé à travers la brèche et ralentit tranquillement avant de se stabiliser à 9 m du sol.

Les navigateurs dimensionnels s'apercevront que si les drakkars peuvent rester en suspension autant qu'ils le souhaitent, ils n'ont pas d'autres moyens magiques de déplacement. Chaque navire est équipé d'une ou plusieurs voiles. Quand ils ne se déplacent pas sur le plan astral, les drakkars doivent se servir de la force du vent pour se mouvoir.

PARTIE VI : TRÉSORS & RELIQUES MINEURES

Le trésor d'un équipage est généralement protégé dans un coffre-fort commun : un grand coffre en fer fixé sur le pont et protégé par un cadenas (test de *crocheter les serrures* DD 20) et défendu par une vase dissimulée à l'intérieur. Si tout autre objet que la clé authentique du coffre est inséré dans ou posé contre la serrure (y compris un rossignol, des clés magiques ou l'oreille d'un voleur, etc.), la vase dégouline silencieusement à l'extérieur du coffre, bénéficiant presque à coup sûr de l'effet de surprise.

Vase originelle : Init (toujours dernière) ; Att pseudopode +4 corps à corps (1d10) plus contact paralysant ; CA 10 ; DV 3d8 ; PV 12 ; Mvt 1,5 m, escalade 1,5 m ; Act 1d20 par cube de 1,5 m ; AS dégâts des armes perforantes et tranchantes réduits de moitié, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 14 ou se retrouver paralysée pendant 1d5 rounds ; JS Vig +6, Réf -8, Vol -6 ; AL N.

L'importance du trésor d'un drakkar dépend de son équipage et de la réussite de ses pillages. Les Juges peuvent consulter la table suivante pour avoir des pistes et les ajuster en fonction des circonstances. Les nouveaux objets sont décrits ci-dessous.

TABLE VI.1 : TRÉSOR DES PILLARDS

Taille de l'équipage	Fleur de cadavre	Bouclier dimensionnel	Éclats de jade	Sceaux de pouvoir	Autres objets magiques*	Pièces & gemmes
15-20	50 %	5 %	10 %, 1d3 éclats	3 %, 1 sceau mineur	Aucun	1d100 po, 2d100 pa, 2d100 pc
21-30	75 %	10 %	25 %, 1d5+1 éclats	7 %, 1d3 sceaux mineurs	1d3 potions, 1d2 parchemins	1d10 pp, 1d100 po, 2d100 pa, 2d100 pc, 1d7 gemmes
31-60	Toujours 2d3 fleurs	15 %	50 %, 1d8+5 éclats	14 %, 1d3 sceaux mineurs, 1 sceau majeur	1d3 potions, 1d2 parchemins, 1 objet magique divers	1d20 pp, 3d100 po, 2d100 pa, 2d100 pc, 1d14 gemmes
61+	Toujours 3d5 fleurs	20 %, 1d3 boucliers	75 %, 1d14+5 éclats	25 %, 1d3 sceaux mineurs, 1d2 sceau majeur, 1 sceau supérieur	1d3 potions, 1d2 parchemins, 1d2 objets magiques divers, 1d2 armes magiques diverses	1d100 pp, 5d100 po, 2d100 pa, 2d100 pc, 1d20 gemmes

**Consultez les tables classiques d'objets magiques pour des listes d'objets spécifiques.*

On ne sait pas si les objets suivants sont originaires de la Planète Pourpre, pillés dans les tréfonds de l'espace ou offerts en échange d'esclaves sanguinolents sur le marché impie du Bout du monde, mais il semble peu probable que les reliques soient de manufacture ythothienne puisque, d'après les récits de survivants, les pillards ne vivent que pour la rapine et les raids.

Bouclier dimensionnel : L'objet ressemble à un simple anneau de métal bleui. Une fois activé, l'anneau projette un bouclier bleu translucide à 1 m du porteur. Ce bouclier d'énergie confère un bonus de +2 à la CA, +3 aux jets de sauvegarde de Réflexes et de Vigueur contre les sorts et bloque sans coup férir tous les *projectiles magiques*.

Le bouclier est alimenté par des éclats de jade. Un éclat fournit assez d'énergie pour 5 rounds de combat. Il faut une action pour activer l'anneau.

Fleur cadavéreuse : Généralement trouvée sous forme de bulbe, la fleur noire prend uniquement racine si elle est plantée dans la poitrine d'un humanoïde qui a subi une mort violente. Il faut 1d4 semaines à la plante pour éclore sous forme d'une unique fleur qui dégouline d'un ichor jaune. Consommée, la fleur augmente l'espérance de vie d'un personnage de la durée dont la vie de l'hôte a été raccourcie. Ainsi, les corps jeunes produisent des fleurs vivaces qui peuvent augmenter l'espérance de vie de plusieurs décennies, tandis que des fleurs récoltées sur des corps âgés pourront ne faire gagner que quelques années.

Les Ythothiens chérissent les fleurs cadavéreuses, conservant des corps couverts de sel dans leurs soutes pour servir d'hôtes. Cela pousse également les pillards ythothiens à rechercher les proies les plus jeunes possibles pour étendre au maximum leur espérance de vie.

Étrangement, les sages ont constaté que les elfes sont immunisés à la fleur. Une fleur cadavéreuse plantée dans la poitrine d'un elfe mort a une probabilité de 13 % d'animer le cadavre et l'esprit de l'elfe sous forme de liche. De telles créatures maudites sont animées d'une haine (et d'une jalousie) absolue envers les vivants.

Sceaux de pouvoir : Bien que très largement ignorants des choses de la magie, les Ythothiens sont des maîtres du diabolisme et de l'art de pactiser avec les démons. En liant des diables et des démons mineurs directement sur des feuilles de vélin, les Ythothiens parviennent à créer des parchemins d'une puissance et d'une fonctionnalité remarquables.

Un cercle magique, illuminé d'encres brillantes et de métaux précieux, est inscrit sur chaque parchemin. Un démon ou un diable (signifié par le nom véritable de la créature) est lié dans les emblèmes du cercle, emprisonné dans le parchemin. En brisant le sceau de la bonne manière et en prononçant son nom véritable, le lecteur libère le démon, soumettant son pouvoir à sa volonté.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Toutefois, si le sceau ou le nom est mal prononcé, le démon est libéré et va exercer sa vengeance sur ses geôliers avant de disparaître et retourner dans sa dimension maudite.

Il y a trois degrés de puissance de sceaux (mineur, majeur et supérieur) correspondant à la force maléfique du démon ou du diable lié à l'intérieur. Chacun nécessite une exécution plus élaborée et précise du sceau visant à lier la créature. Pour invoquer un sceau, le PJ doit effectuer un test d'incantation ou un test d'*incanter à partir d'un parchemin*. Le DD est fixé par la puissance du sceau dans la liste ci-après. Si le test échoue, le démon est libéré et attaque l'apprenti sorcier. Le démon combat tant que cela le distrait ou jusqu'à ce qu'il sente qu'il est en train de perdre la bataille.

Si la lecture est réussie, le lecteur effectue alors un test d'incantation (1d24) plus un bonus pour la puissance du démon (+2/+4/+6 respectivement) pour le sort approprié. Le lecteur n'ajoute pas son niveau ou son modificateur d'Intelligence à ce test d'incantation mais il ajoute par contre son modificateur de Chance. Si la lecture est réussie, le sort ne peut pas échouer : même un résultat de 1 équivaut au résultat minimum nécessaire pour que le sort soit lancé.

Un sceau mineur peut être utilisé une fois, un sceau majeur trois fois, et un sceau supérieur cinq fois avant d'être détruit.

Chaque sceau est créé avec une fonction (ou sort) unique. Des exemples sont listés ci-dessous :

Mineur (DD 15, démon de Type II, +2 à l'incantation) : *Bénédiction, projectile magique, bouclier magique, sommeil, injonction.*

Majeur (DD 20, démon de Type III, +4 à l'incantation) : *Bannissement, malédiction, convocation de monstre, rayon affaiblissant, rayon brûlant.*

Supérieur (DD 25, démon de Type IV, +6 à l'incantation) : *Animation des morts, convocation de démon, dissipation de la magie, limier occulte, champion éternel, exorcisme, vol, phase planaire, nom secret.*

Pour des exemples et des illustrations de sceaux de pouvoir uniques mineurs, majeurs ou supérieurs, reportez-vous aux parties IX à XI.

PARTIE VII : VARIÉTÉS DE CHAMPIGNONS YTHOTHIENS

Seuls les sages les plus érudits le savent, mais les très recherchés champignons ythothiens ne sont qu'une des variétés de champignons porteurs de spores qu'il est possible de trouver sur la Planète Pourpre. Certaines variétés ont des propriétés bénéfiques, d'autres n'apportent que le malheur, mais toutes disposent de propriétés étranges et inexplicables. On estime que seule une petite partie des espèces ont été découvertes et répertoriées par les sages. Vous les trouverez ci-dessous. La plupart mesurent à peine 60 cm de haut avec un chapeau de 30 cm de diamètre et se différencient uniquement par leur couleur. On n'a jamais trouvé plus de 1d3 variétés différentes à un seul endroit. La consommation de n'importe laquelle de ces variétés induit un risque d'addiction (voir ci-dessous).

TABLE VII.1 : VARIÉTÉS DE CHAMPIGNONS YTHOTHIENS

Nom	Description	Effet
Bas-butrose	Noir de suie	Placé dans la bouche d'un cadavre, le champignon anime le corps et son esprit d'origine pendant 24 h.
Unusyur	Blanc, avec des veines écarlates	Mangé ou bu en infusion, il permet d'annuler une corruption.
Sulaymn	Rouge foncé	Confère +1d3 à toutes les caractéristiques physiques (Force, Agilité, Endurance), mais le personnage a des bouffées délirantes et est intimement persuadé d'être la Mort incarnée.
Alfshua	Chapeau bleu foncé sur un pied sombre	Confère au personnage la capacité de manipuler la réalité via (1d3 + modificateur de Chance) souhaits. Utiliser un de ces souhaits alerte 1d4 chiens Tindalos de l'existence des PJ ; ces derniers les pourchassent sans relache pour les dévorer.
Rhaman	Jaune malsain	Confère au personnage des pouvoirs télékinétiques. Il peut déplacer un objet d'une masse maximale de Présence x 5 kg. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour et par niveau.
Thamire, « dévoreur de péchés »	Vert pâle, luminescent	Celui qui en consomme expérimente une vision mystique. Si c'est un clerc, cette vision annule toute défaveur divine et une obligation de quête. S'il appartient à une autre classe, le personnage a la possibilité de se lier avec un patron comme par le sort du même nom (d20 + modificateur de Présence).
Siguroth	Violet, et couvert de vers luisants émeraude	Le chapeau et le pied sont d'un contact mortel (jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou mort), mais manger les *vers* confère au personnage +1d3 points de Chance et augmente son espérance de vie de 100 ans.
Ilrahim	Pied brun terreux et chapeau noir	Les personnages qui consomment le champignon sont plongés dans un sommeil profond pendant 1d5 heures (jet de sauvegarde de Volonté DD 20 pour éviter de s'endormir et subir les effets ultérieurs). Quand le personnage se réveille, ses caractéristiques mentales sont totalement transformées (relancez les dés pour son Intelligence et sa Présence en y ajoutant à votre gré la moitié du niveau en points supplémentaires).
Bas-Shazad	Blanc osseux	Confère au personnage (1d3 + modificateur de Chance) dés de vies supplémentaires et crée un clone d'ombre du PJ quelque part dans le multivers. Le clone fait tout ce qui est en son pouvoir pour pourchasser le PJ.

Explorateurs, faites bien attention : la consommation de n'importe laquelle de ces variétés risque de provoquer la même addiction que celle qui frappe les pillards ythothiens. Il n'y a que deux sortes de personnes qui osent manger ces champignons : les chanceux et les morts.

La première fois qu'un personnage mange un champignon ythothien, il doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter de provoquer une addiction. Chaque dose supplémentaire augmente le DD du jet de sauvegarde de +5.

Les personnages qui ratent leur sauvegarde deviennent des « esclaves de la floraison ». Ils sont désormais consumés jour et nuit (et même dans leurs rêves) par le désir irrépressible de consommer à nouveau des champignons ythothiens. Ils perdent du poids tant l'alimentation devient un aspect accessoire de leur existence, et leur peau prend peu à peu une teinte bleu pâle. Le personnage prend progressivement l'apparence d'un pillard ythothien en 1d5 semaines.

Chaque semaine durant laquelle le PJ ne mange pas de champignon ythothien, il subit une perte de 1d3 points de Force, Intelligence et Présence. La consommation d'un seul champignon permet de récupérer 1d3 points dans chaque caractéristique affaiblie pendant une semaine, après quoi la diminution reprend.

Une fois qu'un personnage est accro, tout champignon supplémentaire n'a plus d'autre effet que de réduire la perte de points de caractéristiques.

Le Juge et le joueur décident alors si le PJ peut être encore joué ou mis de côté et abandonné à son triste sort de PNJ junkie aux champignons spatiaux.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

PARTIE VIII : Étude du Grand Astral et capitaines renommés

La brume tourbillonnante sans fin du Grand Astral est particulièrement inhospitalière à la vie. Ceux qui se retrouvent abandonnés dans ses flux et courants sont voués soit à une mort rapide, soit à être promptement dévorés par l'une des nombreuses et terribles bêtes qui naviguent dans la Distorsion. Néanmoins, malgré les risques, le plan astral reste encore le meilleur moyen de voyager à travers les dimensions, ce qui explique que ceux qui souhaitent voyager rapidement entre les mondes s'aventurent dans ses courants étranges.

Parmi eux, très peu s'aventurent au-delà du Bas Astral. Bien que parcourue d'inquiétants courants qui provoquent le naufrage des navires sur les hauts fonds éthérés, la navigation dans le Bas Astral garantit au capitaine et à son équipage un voyage solidement ancré aux plans matériels. Ceux qui sont prêts à se risquer hors de cette zone de relative sécurité se retrouvent dans ce qu'on appelle le Grand Astral.

L'immensité du Grand Astral dépasse ce qu'il est possible de décrire dans ce modeste ouvrage. Plutôt que de s'égarer dans des généralités vides de sens (les gigantesques cuirassiers astraux, les colosses aux yeux innombrables et leurs cœurs cristallins ardents, les antiques épaves abandonnées), les scribes de ces lignes ont choisi de se concentrer sur deux de ses éléments les plus notables, chacun partageant le même nom et faisant écho à l'autre : la tempête Sarjasu et Sarjasu, la Cité mourante.

La tempête Sarjasu : Un immense maelstrom tourbillonne et gronde au cœur de l'Astral. Ou plutôt, comme certains sont prompts à le remarquer, le cœur de l'Astral est l'endroit où justement tourbillonne la Sarjasu. La tempête semble se déplacer par rapport à des objets (par exemple, les drakkars ythothiens et les cuirassiers astraux) mais dans les brumes grises et informes, qui peut dire si la tempête s'éloigne ou si les autres sont en train d'être emportés par les vagues émergeant de la terrible Sarjasu ?

Les courants de la Sarjasu attirent des objets de tout le plan astral. Avec le temps (dans un lieu où le temps n'a guère de sens), tout le plan astral finira par être englouti par la tempête. Le centre de la tempête est un tourbillon cacophonique aspirant et dévorant toute matière. Nul ne peut dire ce qu'il advient à ceux qui ont été avalés par le maelstrom.

Sarjasu, la Cité mourante : Flottant directement au-dessus du cœur tournoyant de la tempête Sarjasu se tient le seul endroit connu pouvant être qualifié de « monde » ythothien[1]. Entièrement composée de débris flottants récupérés des turbulences de la Sarjasu, la Cité mourante ressemble à une épave épineuse et dentelée de hautes tours, de sombres citadelles, de quilles, de mâts liés entre eux par des cordages et des haubans en décomposition.

La cité tire son sobriquet de sa relation avec la tempête Sarjasu. La Cité mourante est lentement engloutie tandis qu'elle tournoie près du maelstrom. Poutre par poutre, tour par tour, elle est peu à peu désagrégée par la tempête hurlante. Les Ythothiens ou, plus précisément, leurs hordes d'esclaves, n'ont de cesse de construire des bâtiments de plus en plus hauts dans l'espoir futile de se tenir à distance de la Sarjasu.

La cité regorge de marchés étranges et de places obscures où les pillards ythothiens commercent pour obtenir les champignons ythothiens et les éclats de jade dont ils ont désespérément besoin. D'étranges familiers se glissent sur les marchés à la recherche de composants exotiques nécessaires aux sombres sortilèges de leurs maîtres, tandis que des étrangers encapuchonnés marchandent les services de diables et de démons. Les personnages pourront profiter de l'anonymat qu'offrent ces foules de créatures bigarrées, mais de la même manière, personne ne remarquera leur disparition s'ils venaient à être enrôlés de force sur un drakkar ythothien.

Sans surprise, la Cité mourante est gouvernée par tous et par personne, une lutte pour le pouvoir en cascade qui peut rappeler la forme de la cité elle-même. Les allégeances vont et viennent tandis que la Cité mourante s'effondre et se consume lentement. N'importe quel seigneur du Grand Astral peut se retrouver déchu par une tempête isolée, et il y a toujours de la place au sommet, si l'on peut dire, pour un ambitieux capitaine.

Capitaines renommés

Sao, la Sorcière rouge : Apparemment la plus puissante des capitaines ythothiens amarrés dans la Cité mourante, la Sorcière rouge est à la tête d'une flotte de pirates. Des Ythothiens arborant sa bannière, un crâne noir sur une flamme rouge, voguent sur le Grand Astral, semant la désolation et la terreur à la recherche d'éclats de jade et de champignons ythothiens.

La Sorcière rouge est une commandante cruelle, crainte pour son charisme, sa férocité et sa propension à pratiquer la décapitation rituelle. La seule motivation de Sao est sa volonté de consolider son pouvoir en écrasant tous ses rivaux. Sao a vu s'écouler un millier d'années à la tête de son navire et compte bien régner pendant encore un autre millénaire.

La Sorcière use de son charisme comme d'un couteau. Chaleureuse et accueillante le temps d'un instant, elle bascule l'instant d'après dans une cruauté et une violence impitoyables. Sao regarde les gens autour d'elle comme des objets et accueille volontiers les personnages comme de nouveaux pions qu'elle pourra manipuler. Elle jouera le rôle de chaperon des PJ (tout en les dénigrant activement dans la Cité mourante) avant de s'en débarrasser comme des rebuts quand ils ne lui seront plus d'aucune utilité. Si les PJ venaient à laisser transparaître le moindre signe de rébellion, elle les fera rituellement exécuter comme exemple pour les autres. Des Juges cléments seraient bien avisés de donner quelques avertissements choisis aux PJ tant qu'ils sont encore dans les bonnes grâces de la Sorcière rouge : Sao peut, par exemple, exécuter un serviteur en le torturant alors même qu'elle traîte les PJ avec une grâce et une convivialité empreintes de manipulation.

Une horde de diables et de démons sont au service de la Sorcière rouge, lui assurant une quasi-immortalité (ou en tout cas, une quasi-immunité à la plupart des attaques classiques). Chaque fiélon (lié par des sceaux uniques, cf. parties IX, X et XI) est dédié à sa protection contre un type de dégât spécifique. L'un peut être voué à repousser toutes les lames, le suivant les flammes et les brûlures, un autre les transmutations. Sa réussite a néanmoins eu pour conséquence une forme de suffisance, et Sao est susceptible d'être trompée par des ruses particulièrement habiles.

Mais malheur à celui qui tente de la renverser et échoue.

1. Le sagace et estimé antipape Algrudius Ulhan le Second affirma connaître pas moins de sept cités ythothiennes. Ses travaux ont été perdus quand le sectateur Theophages s'empara de la Bibliothèque Blanche et dissimula son contenu à Sagar-matha.

Capitaine Tyrean : Stoïque et impassible, le capitaine Tyrean est souvent comparé à une machine, une machine qui serait toutefois animée d'une faim inextinguible de champignons ythothiens. Quand il est au repos, il est aussi immobile qu'un cadavre ; quand il s'anime, chacun de ses mouvements est précis, délicat et définitif, telle une araignée qui fond sur sa proie.

Le capitaine et son équipage naviguent sous une bannière noire. Les pillards sont craints, même parmi les Ythothiens, pour leur discipline et leurs prouesses martiales. L'équipage est d'une loyauté indéfectible, persuadé que son capitaine est infaillible. Certains vont même jusqu'à le vénérer comme une incarnation de la Mort elle-même, envoyée pour purifier le monde. De son côté, Tyrean ne fait rien pour décourager cette dévotion religieuse et par son silence, ne fait qu'amplifier la fascination mystique qui règne autour de lui.

Quand ils n'écument pas le multivers, le capitaine Tyrean et son équipage mouillent dans une citadelle trapue encadrée par deux tours en ruine. Autrefois domaine d'un mage, la petite forteresse est désormais ancrée à la Cité mourante par des chaînes massives qui font aussi office de passerelles. La forteresse de Tyrean se balance dangereusement proche de la tempête Sarjasu et d'ici un an (si tant est qu'on puisse évaluer une telle durée dans le Grand Astral), la citadelle sera violemment engloutie, forçant l'équipage de Tyrean à combattre pour se constituer un nouveau domaine dans la Cité mourante, mettant face à face l'incarnation de la Mort et la Sorcière rouge.

Ffej l'Asticot : Capitaine sans navire ni équipage, ce vieil Ythothien ne survit que par la ruse, l'autodérision et une faconde grandiloquente qu'on pourrait presque qualifier de criminelle. Ayant autrefois commandé de multiples équipages, Ffej a fait l'erreur de vouloir tromper la capitaine Sao. On ne sait pas pourquoi la Sorcière rouge a laissé la vie sauve à Ffej. Peut-être que cela l'amuse de voir un rival être la risée d'autres capitaines ythothiens, mais personne ne s'aviserait d'affirmer cela en sa présence.

De son côté, le capitaine affirme connaître un certain nombre de secrets du Grand Astral (en particulier, comment conduire un drakkar ythothien en plein milieu de la tempête Sarjasu). Des personnages qui enquêtent sur des mystères du Grand Astral finiront toujours par se voir diriger vers l'Asticot.

Ffej est accompagné de Golis, un fidèle second (bien que cet homme-sanglier grognant n'ait été engagé que longtemps après la déchéance de Ffej). Les deux hommes sont inséparables, le bon sens, l'impassibilité et le sens pratique de Golis contrebalançant le flux apparemment infini de déclamations, de serments et de digressions dramatiques de Ffej.

PARTIE IX : SCEAUX MINEURS UNIQUES

Parmi les sages versés sur le thème du Grand Astral, il est communément admis que les Ythothiens sont des maîtres du diabolisme et que les pillards pactisent avec des fiélons dont il vaut mieux taire le nom. Ce qui est moins unanimement accepté, c'est l'idée que ceux qui s'attendent à les rencontrer devraient s'armer du même savoir interdit et se familiariser avec l'usage des mêmes moyens maléfiques.

Comme indiqué par ailleurs (cf. partie VI), les cercles et sceaux magiques ythothiens sont généralement inscrits sur du parchemin. Les sceaux uniques sont toutefois gravés sur des matériaux plus durables, ce qui est plus indiqué vu leur puissance, et sont créés pour accomplir une tâche bien précise (plutôt que pour reproduire les effets d'un sort). Le matériau est lié au pouvoir du fiélon : pour les sceaux mineurs uniques, il s'agit d'argile agrémentée de métaux précieux. Ils sont conservés dans de petits coffres subtilement piégés ou portés comme talismans autour du cou.

Pour invoquer le pouvoir d'un sceau mineur, l'incantateur doit réussir un test d'incantation DD 17 ou un test d'*incanter avec un parchemin*. Si le test échoue, le démon est libéré du sceau et ne manquera pas d'exercer sa vengeance sur ceux qui ont osé tenter de le plier à leur volonté. Si le test est réussi, le PJ peut ordonner au diable ou au démon d'accomplir sa tâche. Un sceau mineur ne peut être utilisé de cette manière qu'une seule fois.

Voici un exemple de sceau mineur notable :

Le sceau d'Areoch : Si la procédure d'incantation est réussie en prononçant le vrai nom d'Areoch, le personnage devient immortel pour 1d24 rounds (le jet est effectué par le Juge, pas le joueur). Pendant cette durée, le personnage ne peut pas être tué ; au début de chaque nouveau round, le PJ récupère tous ses points de vie. Même si son corps est démembré et décapité, du moment que les parties sont rassemblées avant la fin de la durée, le personnage se régénère entièrement.

Si l'incantateur échoue dans son incantation, Aeroch à la tête de taureau apparaît et tente de ramener le personnage en enfer, où il lui confère l'immortalité et torture la pauvre âme en la tuant de multiples manières, avant de renaître juste après, et ce pour l'éternité.

Areoch, duc infernal mineur (Type IV) : Init +6 ; Att empaler +17 corps à corps (1d16+3) ou trident +13 corps à corps (1d12+6) ; CA 23 (Immunités) ; DV 9d16 ; PV 132 ; Mvt 15 m ; Act 2d24 ; AS coup critique 17-20, fureur infernale, traits de démon ; JS Vig +15, Réf +11, Vol +17 ; AL L ; Crit d10/DN.

Fureur infernale : Deux fois par jour, Aeroch exhale un jet noirâtre de feu infernal de 15 m de long et 7,5 m de large à son extrémité. Toute créature prise dans ce nuage brûlant et étouffant subit 3d16 points de dégâts, doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou subir un malus de -3d à toutes ses actions jusqu'à la fin du combat.

Immunités : Immunité à toutes les armes non enchantées et inférieures à +3 ; immunité aux attaques naturelles de créatures de 7 DV ou moins ; immunité au feu, au froid, à l'électricité, au gaz ; dommages de l'acide réduits de moitié.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

PARTIE X : SCEAUX MAJEURS UNIQUES

(CF. PARTIES VI, IX)

Les sceaux majeurs uniques sont sculptés dans du métal forgé ; généralement du fer ou du bronze, en fonction de la nature de la créature dont le vrai nom est inscrit, respectivement un diable ou un démon.

Pour invoquer le pouvoir d'un sceau majeur, l'incantateur doit réussir un test d'incantation DD 23 ou un test d'*incanter avec un parchemin*. Et comme pour les cercles ou sceaux mineurs ythothiens, si le test échoue, le démon est libéré du sceau et déchaîne sa vengeance sur ses maîtres putatifs. Si le test est réussi, le PJ peut ordonner au diable ou au démon d'accomplir sa tâche. Un sceau majeur ne peut être utilisé de cette manière que trois fois.

Voici un exemple de sceau majeur notable :

La mouche dans l'ambre : Si la procédure d'incantation est réussie en prononçant le vrai nom de Bayemon l'Ancien, le temps se fige dans tout le multivers (les créatures de type patron sont immunisées ; celles qui ont la capacité de lancer *dissipation de la magie* peuvent tenter de faire un contresort pour ne pas en subir personnellement les effets, et uniquement eux). Pendant 2d12-2 heures (le jet est effectué par le Juge, pas le joueur), l'incantateur peut se déplacer et agir dans un monde figé dans le temps. Les ennemis peuvent être tués, les pièges déclenchés, les objets dérobés, et ainsi de suite. La seule contrainte réside dans l'impossibilité d'exercer une quelconque magie sous peine de provoquer une déchirure dans le temps lui-même.

Si par erreur, manque d'anticipation ou nécessité, l'incantateur lance un sort alors que le temps est figé, faites un jet sur la table ci-dessous, ajusté du modificateur de Chance de l'incantateur :

Bayemon l'Ancien (Premier des démons mineurs, type IV) : Init +8 ; Att griffes +17 corps à corps (1d12+5 et perte de 10 XP) ou rayon noir +13 distance (1d16+7 et perte de 5 XP) ; CA 22 (Immunités) ; DV 12d16 ; PV 145 ; Mvt 12 m ; Act 2d20 ; AS coup critique 17-20, traits de démon ; JS Vig +12, Réf +11, Vol +17 ; AL C ; Crit d12/DN.

Immunités : Immunité à toutes les armes non enchantées et inférieures à +3 ; immunité aux attaques naturelles de créatures de 7 DV ou moins ; immunité au feu, au froid, à l'électricité, au gaz ; dommages de l'acide réduits de moitié.

Jet (1d14)	Résultat
1 ou moins	Le temps est arraché à ses racines. Tout temps, tel que les humains et êtres apparentés le perçoivent, cesse d'exister, provoquant la fin de toute chose existant dans un espace temporel.
2	Le personnage imprudent subit une attaque douloureuse, le dépouillant de toute magie. Dès lors, le PJ ne peut plus lancer de sorts ou activer d'objets magiques. Seule une quête aux proportions épiques se terminant par le bain du personnage dans la fontaine au pied de la Cour des Lumières pourrait annuler cette terrible malédiction.
3-5	Quand l'effet prend fin, l'incantateur est projeté dans le temps, vers une destination aléatoire. Lancez 1d7 : [1] l'incantateur est projeté 500 ans dans le passé [2-3] l'incantateur arrive une heure à peine avant la rupture du sceau et doit éviter de se rencontrer sous peine de disparaître de cette réalité [4-5] l'incantateur revient dans le présent [6] l'incantateur est projeté 500 ans dans le futur [7] l'incantateur peut choisir le moment auquel il arrive (qu'il s'agisse du passé ou du futur) mais doit lancer 1d100 pour déterminer la marge d'erreur en années. Si l'incantateur relance un sort alors que le temps est toujours figé, relancez.
6+	Pas d'effet ; le temps, tel que nous le connaissons, résiste. Si l'incantateur relance un sort alors que le temps est toujours figé, relancez.

PARTIE XI : SCEAUX SUPÉRIEURS UNIQUES

(CF. PARTIES VI, IX ET X)

Les sceaux supérieurs uniques sont sculptés dans de la pierre, généralement de l'obsidienne ou du basalte.

Pour invoquer le pouvoir d'un sceau supérieur, l'incantateur doit réussir un test d'incantation DD 28 ou un test d'*incanter avec un parchemin*. Contrairement aux cercles ou sceaux inférieurs, si le test échoue, le démon n'est pas seulement libéré. L'incantateur et tous les personnages (PJ et autres) dans un rayon de 15 m sont violemment projetés dans le royaume du démon[1].

Si le test est réussi, le PJ peut ordonner au diable ou au démon d'accomplir sa tâche. Chaque sceau peut être utilisé un nombre de fois qui lui est propre.

Voici un exemple de sceau supérieur notable :

Le sceau du wyrm haineux : En incantant avec succès le vrai nom de Malfabael, le personnage bénéficie d'un charme de protection qui augmente son niveau de 1 et l'une de ses caractéristiques à 18. La prochaine fois que les points de vie du personnage tomberont à 0 ou moins, il « renaît » dans le lieu de son choix avec un seul point de vie, en ayant à nouveau gagné un niveau et avec une nouvelle caractéristique augmentée à 18. Le sceau peut servir son propriétaire de cette manière jusqu'à trois fois. La quatrième fois, le sceau est brisé, Malfabael est libérée de sa servitude, et le personnage (ainsi que son niveau et ses caractéristiques) revient à son état d'avant le premier usage du sceau.

Si le sceau est mal lu, le sol entre en éruption sous les pieds de l'incantateur, frappant toutes les personnes dans un rayon de 15 m de rochers et de cailloux (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 ou 1d24 points de dégâts). Un cratère brûlant s'ouvre sous l'incantateur alors qu'il se fait aspirer dans la Septième fosse (pas de jet de sauvegarde). Tous les autres personnages dans un rayon de 15 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 ou être eux aussi agrippés et tirés dans le portail par des mains géantes de feu et de soufre.

Le portail se referme ensuite sur l'incantateur et les malheureuses âmes emportées avec lui, désormais voués à distraire Malfabael et sa cour infernale.

Malfabael des Sept fosses (comme type V) : Init +8 ; Att flamberge +16 corps à corps (3d8+6) ou projection de flamme +10 distance (1d16+4 plus 1d12 par round jusqu'à extinction) ; CA 26 (Immunités) ; DV 17d16 ; PV 198 ; Mvt 12 m, vol 18 m ; Act 3d24 ; AS coup critique 16-20, traits de diable ; JS Vig +14, Réf +15, Vol +18 ; AL L ; Crit d16/DN.

Immunités : Immunité à toutes les armes non enchantées et inférieures à +4 ; immunité aux attaques naturelles de créatures de 9 DV ou moins ; immunité au feu, au froid, à l'électricité, au gaz et à l'acide.

1. N.B. Les sagas font référence à des instances où cela a été fait volontairement, que ce soit par un incantateur au service d'un diable ou par désespoir et malveillance pour causer le malheur des personnages alentour, résultant à chaque fois par le déplacement de l'incantateur et de ses ennemis dans les enfers.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

PARTIE XII : RELIQUES ET ARTEFACTS YTHOTHIENS

Tout au long de leurs raids planétaires, les pirates ythothiens acquièrent souvent des objets magiques, des artefacts et autres reliques. L'exposition répétée à la Distorsion transforme ces objets, leur conférant de nouveaux pouvoirs. Ainsi, un talisman mineur, un baume ou une arme porte-bonheur peuvent acquérir d'importants pouvoirs. Certains sages pensent que de puissantes reliques, dédiées à des causes bien spécifiques, peuvent facilement résister à l'influence de la Distorsion qui corrompt aisément des objets moins puissants.

Lancez un dé ou référez-vous à la table suivante quand un objet mineur est dérobé à un pillard ythothien ou découvert dans la cale d'un navire. En général, les objets magiques avec un bonus de +2 ou supérieur ne sont pas affectés par les effets de la Distorsion, mais la décision finale est du ressort du Juge.

Effets de la Distorsion

1d24	Résultat
1	La Distorsion a annulé la magie de l'objet ; tous les pouvoirs sont perdus.
2–5	Pas d'effet ; l'objet fonctionne normalement.
6–8	À chaque fois que l'objet est utilisé, le personnage est enveloppé d'un halo de lumière mauve pendant 1d4 tours.
9–10	Le porteur devient intangible pendant 1d3 rounds à chaque fois que l'objet est utilisé.
11	À chaque fois que l'objet est utilisé, le personnage s'embrase de flammes mauves et subit 1d24 points de dégâts.
12	La Distorsion a augmenté la puissance de l'objet ; +1d à tous les effets.
13–16	À chaque fois que l'objet est utilisé, une créature à proximité (ou, s'il n'y en a pas, l'incantateur) subit une perte de 1d5 points d'Endurance. Ces dégâts sont permanents mais peuvent être restaurés magiquement.
17	La puissance de l'objet a crû de manière géométrique ; +2d à tous les effets.
18–20	L'objet draine les porteurs de 1d3 points d'Intelligence à chaque fois qu'il est employé. Les dégâts sont provisoires et restaurés après 24 h sauf si l'Intelligence du porteur tombe à moins de 5.
21–22	Les pouvoirs de l'objet sont inversés.
23	À chaque fois que l'objet est utilisé, le personnage subit une corruption. Lancez 1d7 : (1–3) mineure (4–6) majeure (7) supérieure.
24	La puissance de l'objet explose ; +3d à tous les effets.

ANNEXE A : VAISSEAUX FANTÔMES YTHOTHIENS

Quand l'équipage d'un navire tout entier succombe à l'addiction aux champignons ythothiens, son drakkar s'échoue dans le Grand Astral, dérivant sur les courants de la Distorsion. La plupart de ces vaisseaux fantômes finissent par être avalés par la tempête Sarjasu, au bout de temps immémoriaux, mais certains sont découverts par d'autres marins et explorateurs avant leur destruction. Étant donné l'immensité infinie du Grand Astral, ces rencontres devraient être quasiment impossibles, et pourtant, ces légendes de vaisseaux fantômes persistent.

Au cas où les PJ rencontreraient l'une de ces épaves errantes, lancez ou choisissez un résultat sur la table suivante, ou servez-vous-en comme inspiration pour créer vos propres vaisseaux fantômes.

Jet (1d7)	**Épave rencontrée**
1-2	Les corps de l'équipage sont découverts dans les cales, tous regroupés autour de (lancez 1d8) : [1] un petit coffre noir [2] une statue d'obsidienne [3] un grand panier tressé [4] un grimoire verrouillé par une serrure au visage de démon [5] un grand coffre ouvert [6] un orbe noir flottant [7] une simple dague en argent fichée dans une pierre [8] une masse d'œufs humides et pulsants.
3	Le navire est en parfaite condition et l'équipage semble avoir juste disparu en plein milieu d'une expédition. L'horreur qui a poussé les Ythothiens à abandonner leur navire est désormais à la poursuite du navire des PJ.
4	Le vaisseau est piloté par des fantômes à la recherche d'un capitaine pour mener leurs raids. Les personnages vont avoir du mal à échapper à ces fantômes désespérés.
5	Les cales du navire sont remplies (lancez 1d5) : [1] d'œufs de wyverne [2] d'un sarcophage, de trésors et de gardiens de pierre d'une ancienne tombe royale [3] d'un coffre bardé de plomb, verrouillé par plusieurs cadenas et contenant une lance à lame noire qui crépite d'une faim surnaturelle [4] d'une fée à la peau bleue emprisonnée dans un cristal [5] d'une bibliothèque dérobée à un mage (ses sbires fouillent le multivers à la recherche des ouvrages et ne s'arrêteront pas avant d'avoir récupéré la dernière tablette ou le dernier parchemin).
6	Le navire dérive, piloté par un équipage spectral. Chaque PJ qui voit le navire doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15. Ceux qui échouent sont désormais convaincus que la prochaine fois qu'ils verront ce navire, cela signifiera l'imminence de leur perte.
7	Le vaisseau est enveloppé de flammes émeraude. Les flammes dépouillent la chair et les objets de leur magie. En réussissant un jet de sauvegarde de Réflexes DD 20, un personnage peut s'extraire des flammes, subissant uniquement 1d16 points de dégâts. Ceux qui échouent sont « brûlés » de toute magie : leurs objets magiques sont réduits en cendres, tous les sorts sont perdus jusqu'au lendemain et ils subissent une perte temporaire de 1d20 points d'Endurance. Si leur Endurance tombe à 0 ou moins, les personnages meurent. Par contre, ceux qui survivent gagnent 5 % de résistance à la magie pour chaque point d'Endurance perdu. La résistance est progressivement perdue à mesure que les dégâts d'Endurance sont restaurés.

ANNEXE B : LES MARCHÉS AUX ESCLAVES YTHOTHIENS

Les Ythothiens traitent leurs captifs à peine mieux que du bétail, sans considération pour leurs souffrances ou leurs privations. Les esclaves qui meurent dans les cales des drakkars sont conservés pour servir d'hôtes aux champignons ythothiens, et les âmes endurantes qui parviennent à survivre au transport subissent un sort pire encore dans les tristement célèbres marchés aux esclaves ythothiens.

Le plus célèbre de ces horribles marchés, **Shanolobeth**, est plus connu sous le nom de **La Montagne**. Occupant une série de citadelles concentriques de plus en plus hautes, les allées grouillantes et les ruelles étroites de La Montagne sont plongées dans un désespoir perpétuel. Les cris de douleur et de lamentation sont ponctués par le bruit de tonnerre des drakkars ythothiens lorsqu'ils quittent ou reviennent dans leur plan. Les immondes maîtres de Shanolobeth arpentent la ville dans des palanquins sophistiqués, protégés par des toiles épaisses et de la laine feutrée, tandis que les miséreux détalent d'un abri à un autre. Il va sans dire que les esclaves ythothiens sont empilés les uns sur les autres, cherchant un maigre réconfort dans leur compagnie mutuelle.

Le destin des captifs dépend de leur valeur (telle que perçue par les Ythothiens). En fonction de leurs compétences et autres talents, les PJ seront ballottés entre le marché et l'arène.

La Boucherie du diable : Elfes, mages, cambions et serviteurs divins sont sélectionnés pour la Boucherie du diable, où fiélons de toutes sortes enchérissent pour les corps et les âmes des incantateurs. Parfois, seul un morceau de chair est mis aux enchères pour servir de composant à quelque sort obscur. D'autres fois, c'est le savoir de l'incantateur et ses mémoires ténébreuses qui se retrouvent à la table des enchères. Mais il arrive que ceux qui misent sur les incantateurs purs à l'âme brisée soient simplement les agents de patrons ou de dieux rivaux cherchant à exercer la vengeance de leurs maîtres.

Le Cirque de Malenuit : Guerriers, nains et tous les êtres habiles à l'épée sont classés et parqués dans la grande arène pour se battre contre des monstres horribles et les uns contre les autres. Les tunnels labyrinthiques situés sous le cirque abritent des centaines de gladiateurs et de monstres ramenés de tout le multivers. Les cellules sont régulièrement vidées dans l'arène sanglante et remplies avec l'arrivée de chaque nouveau drakkar.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Les gladiateurs survivent rarement à leur premier combat, et encore plus rares sont ceux qui triompheront une deuxième ou une troisième fois. L'actuel « champion » en titre est un vieux seigneur nain qui a remporté le nombre incroyable de cinq combats. Il se languit dans sa cellule, tandis que les Ythothiens fouillent leurs cales à la recherche d'un challenger suffisamment excitant pour ce qui sera certainement sa dernière bataille.

Au sujet de l'emplacement exact de La Montagne, seuls quelques capitaines ythothiens possèdent cette information. Elle existe peut-être sur un niveau des Enfers ou de l'Hadès, à moins qu'elle ne flotte sur un monde plat dans le Grand Astral ou dans une caverne souterraine au centre d'Áereth. Ou alors La Montagne existe-t-elle en de multiples endroits à de multiples moments. Seuls les pillards et leurs esclaves maudits connaissent la réponse.

ANNEXE C : VAISSEAUX DU SAVOIR DU GRAND ASTRAL

Pour ceux qui connaissent leur existence, les pillards ythothiens sont quasi universellement détestés. Toutefois, étant donné leur commerce avec les Aghartans oubliés, les démons, les êtres manipulant la magie, ces pillards sont amenés à collecter une masse de savoirs occultes sans équivalent sur le plan matériel. Sages et sorciers avides de découvrir un grimoire perdu ou un fragment de sort font face à un dilemme moral : doivent-ils négocier ou non avec ces pourvoyeurs de malheur et de souffrance ?

(Même les enchanteurs les plus pervers, fiers de ne pas s'embarrasser de tels scrupules, se sentent mal à l'aise et souillés après avoir été en contact avec les Ythothiens.)

Les personnages qui décident de commercer pour obtenir les savoirs et secrets de ces esclavagistes devront se confronter à leur conscience (et à la colère de leurs dieux). Il y a peu d'instances où un acte rendant service aux Ythothiens peut être justifié par ceux qui se réclament des puissances du Bien.

Pour ceux qui franchissent le pas, chaque étape des négociations est parsemée d'embûches. Si les demandeurs font montre de la moindre faiblesse, les Ythothiens décideront tout simplement de capturer l'apprenti sorcier et ses suivants pour les vendre sur les marchés aux esclaves. Ces pauvres fous voient leurs grimoires, livres et parchemins alimenter les cargaisons des vaisseaux du savoir auxquelles ils souhaitaient accéder, les rendant encore plus attirantes pour les prochains clients corrompus.

Des voleurs désespérés mais aux principes plus nobles peuvent choisir de s'emparer des vaisseaux du savoir, ce qui, en définitive, est encore plus difficile que de négocier avec les esclavagistes. Trouver un navire ythothien capable de sillonner les dimensions est de toute évidence très compliqué. Même si on en trouve un, les cambrioleurs devront choisir entre les mérites d'une approche brutale ou sournoise. Car si attaquer ouvertement un drakkar est très certainement sanglant, malheur au voleur isolé qui dévalise une cale quand les Ythothiens décident au même instant de sauter dans un autre monde.

Utilisez la table suivante pour les fois où des voleurs fouillent rapidement les trésors d'un vaisseau du savoir et ne disposent pas des ressources ou du temps pour cataloguer efficacement son contenu (une entreprise qui normalement prendrait des jours voire des semaines). Le groupe devrait collectivement effectuer un test de Chance spécial avec son meilleur score de Chance. En cas de succès, ils trouvent ce qu'ils étaient venus chercher (ou au moins une partie, un indice qui le guide dans la bonne direction).

Le dé lancé pour effectuer ce test varie en fonction du temps passé à fouiller. Plusieurs PJ cherchant en même temps peuvent additionner leurs temps de recherche. *Exemple : Trois voleurs qui fouillent pendant cinq minutes équivalent à un temps de recherche total de 15 minutes.*

Temps passé	**Dé du test de Chance (faire moins)**
Jusqu'à…	
5 minutes	d100
10 minutes	d50
½ heure	d30
1 heure	d24
½ journée	d20

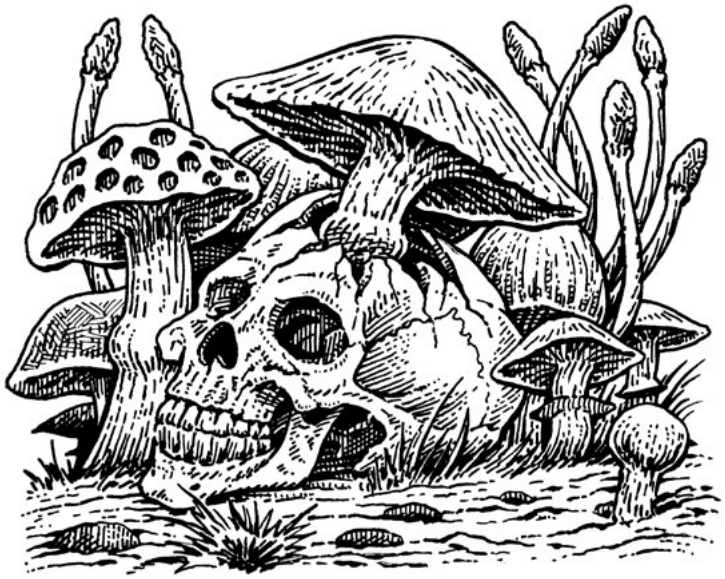
Enfin, tous les capitaines ythothiens n'ont pas la sagacité et le sens de l'anticipation les poussant à accumuler secrets arcaniques et autres savoirs interdits. La valeur potentielle de rumeurs et de connaissances est souvent mal perçue par ceux qui sont pris dans les affres de leur addiction. Mais ceux parmi eux qui ont cette lucidité ne manquent pas de faire de juteuses affaires sur le marché des savoirs maudits, hérétiques et interdits.

ANNEXE D : ROIS LICHES YTHOTHIENS

Pas vraiment des morts-vivants au sens traditionnel, les anciens Ythothiens (« les rois cadavres ») sont facilement confondus avec des morts revenus à la vie. Desséchées par des siècles d'exposition à la Distorsion, grêlées par les excès de champignons ythothiens, les liches dégagent l'odeur méphitique de la chair qui pourrit sur les os. Leur souffle cliquetant exhale une puanteur renfermée, leur visage émacié et leur peau sèche font penser à du parchemin vieilli, tendu sur le point de se déchirer. Les liches s'enveloppent souvent le corps de bandages sales, renforçant leur apparence de morts-vivants.

Parmi les pillards dimensionnels, les rois-liches sont mentionnés dans des soupirs apocryphes : des Ythothiens flétris à l'âge inconcevable qui commandent des armadas de pillards, qui ne sont plus sujets à leurs addictions mais se repaissent des cervelles de capitaines astraux et dont les pouvoirs mentaux rivalisent avec ceux des dieux. La vérité est moins grandiloquente mais pas moins dangereuse.

Les pièges de la Distorsion et l'immensité du Grand Astral font que très peu de pillards dimensionnels survivent assez longtemps pour atteindre le statut de rois-cadavres. Poussées par un appétit insatiable d'Ythothiens, les liches chassent les pillards



dimensionnels les plus faibles, s'emparant de leurs réserves de jade et de champignons ythothiens. Les navigateurs capturés sont enrôlés de force dans l'équipage, les capitaines sont décapités, et leurs cervelles riches et saturées de champignons offrent un bref répit à l'addiction destructrice des liches[1]. Le cerveau d'une liche est prisé par-dessus tout.

Les liches survivent à la prédation de leurs consœurs en ralliant d'immenses flottes de pillards dimensionnels sous leur bannière. Une liche puissante peut avoir une douzaine de navires sous son commandement, arpentant le Grand Astral à la recherche de vaisseaux solitaires et de petites flottilles. Elles installent fréquemment leur repaire au milieu des épaves de navires capturés, assemblant des débris flottants pour créer un labyrinthe délirant de coques, de mâts, de cordes, de voiles et de passerelles, défendu par des Ythothiens accros et enragés, prompts au massacre.

Les rois-cadavres se reposent sur leurs pouvoirs psychiques pour augmenter les capacités de leurs corps ravagés. Que ce soit au combat ou simplement pour se lever de leurs luxueux canapés, une liche peut faire appel à une énergie mentale considérable.

Un roi-cadavre manipule des armes par ses seuls pouvoirs mentaux, avec une portée de 30 m. En lieu et place d'une attaque, une liche peut utiliser un dé d'action pour voler, stopper une attaque imminente (au corps à corps ou à distance) ou extraire une arme des mains d'un ennemi (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour résister) avant de retourner cette même arme contre son ancien propriétaire.

Enfin, chaque liche dispose de pouvoirs psychiques uniques, résultant de siècles passés à consommer des Ythothiens. Les Juges peuvent tirer ou choisir sur la table suivante en fonction de leurs envies. Comme précédemment, ces pouvoirs sont activés pour un round en dépensant un dé d'action. Sauf mention contraire, le DD du jet de sauvegarde de Volonté est égal au jet du dé d'action (1d24).

Jet (1d14)	Pouvoir psychique
1	**Domination :** La liche cible mentalement un personnage dans son champ de vision. Si le jet de de sauvegarde de Volonté est manqué, la victime passe sous les ordres de la liche. Action et jet de sauvegarde doivent être répétés à chaque round où la domination est maintenue.
2	**Télépathie :** La liche «entend» les pensées et les émotions de toutes les créatures dans un rayon de 18 m ; jet de sauvegarde de Volonté pour camoufler.
3	**Apportation :** La liche provoque la téléportation de petits objets pesant moins de 25 kg entre deux points situés dans son champ de vision. Si l'objet est porté par un PJ, il dispose d'un jet de sauvegarde de Volonté pour résister.
4	**Écrasement psychique :** La liche cible mentalement jusqu'à trois créatures dans son champ de vision ; jet de sauvegarde de Volonté pour ne pas être étourdi pendant 1 round.
5	**Peau de pierre :** La peau de la liche prend la consistance de la pierre ; sa CA augmente de +10.
6	**Phase planaire :** La liche entre et sort du plan astral aléatoirement ; toute attaque la visant a 25 % de chances d'échouer.
7	**Dissipation de la magie :** Comme pour un duel arcanique ; test d'incantation d24+7.
8	**Téléportation :** Se déplace avec son équipement dans un lieu connu situé à moins de 750 km.
9	**Pyrokinésie :** L'énergie mentale provoque l'embrasement d'un objet dans le champ de vision et cause 1d6 points de dégâts ; pas de jet de sauvegarde.
10	**Attaque mentale :** La liche écrase l'esprit de son ennemi ; jet de sauvegarde de Volonté ou perte de 1d5 points d'Intelligence. Les cibles réduites à 0 en Intelligence sont transformées en légumes.
11	**Drain de l'âme :** La liche consume l'âme d'une cible située dans son champ de vision. Cette cible subit 1d6 points de dégâts (jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Les points de vie perdus sont ajoutés à ceux de la liche pendant 1 h.
12	**Voleur psychique :** Un clerc, un mage ou un elfe perd 1 sort memorisé (déterminé aléatoirement, jet de sauvegarde de Volonté pour résister). Le sort volé peut être lancé par la liche (test d'incantation 1d24+7).
13	Lancez deux fois et ignorez les 13 et les 14.
14	Lancez trois fois et ignorez les 13 et les 14.

Roi-liche : Init +5 ; Att épée intangible +10 corps à corps (1d14) ou par type d'arme +10 ; CA 10 ; DV 9d8+6 ; PV 63 ; Mvt 6 m ou vol 13,5 m ; Act 5d24 ; AS désarmement (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour résister), télékinésie (jusqu'à 100 kg), pouvoirs psychiques ; JS Vig -3, Réf +2, Vol +7 ; AL L.

1 Voir annexe H : Sangsues cérébrales & autres babioles, pour des informations complémentaires sur les appétits étranges des rois-liches.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

ANNEXE E :
HAEDAEN, REINE DES CHATS

Il est communément admis que les pillards ythothiens ne vénèrent aucun patron ou dieu au-dessus des champignons qui portent leur nom. Et pourtant, certains parchemins et grimoires rapportent des rumeurs de drakkars porteurs d'autels dépouillés ou de plateaux d'offrandes, souvent posés devant l'icône d'une femme en robe dont la silhouette se détache sur le ciel nocturne.

C'est Haedaen, la Reine-Chatte du Grand Astral. Capricieuse, cruelle et insensible, c'est elle et elle seule qui décide du destin de tout ceux qui osent naviguer dans la Distorsion.

Haedaen n'est pas un patron au sens classique du terme. Certains sages n'hésitent pas à la qualifier d'anti-patron (si tant est qu'une telle taxinomie d'entités soit possible). Contrairement à la plupart des entités, les pillards font des offrandes et des sacrifices à la Reine des chats dans l'espoir de détourner son attention. Car là où elle pose ses pattes, ruine et corruption ne manquent pas de se manifester.

Invoquer Haedaen comporte de nombreux risques et ne peut se produire que quand un PJ rate un test de Chance. Confronté à une issue funeste, un personnage peut hurler en implorant (ou murmurer une malédiction) au nom de la Reine-Chatte, dans une prière désespérée pour que son attention ne se pose pas sur lui.

Le jet est modifié par le nombre de jours consécutifs où le demandeur a effectué des offrandes et des sacrifices. Il suffit d'un jour manqué, et le compte repart à 0. Chaque offrande doit comporter, au minimum, une poignée de gemmes, de pièces brillantes ou de pacotille subtile, une bougie allumée et un encens capiteux qui brûle pendant au moins 1 h. Les offrandes ne sont pas consumées dans le rituel, et malheur à l'âme maudite qui dérobe sans réfléchir des trésors dédiés à la Reine-Chatte. Les aventuriers du Grand Astral hésitent souvent à s'emparer de trésors épars ou abandonnés de peur de voler par erreur une partie des possessions de la Reine-Chatte.

Note pour le Juge : Les résultats spécifiques liés à l'invocation de la Reine sont aussi variables que les malheurs infligés aux PJ. C'est pourquoi la table doit être envisagée comme une série d'indications ; les résultats devront toujours être adaptés aux particularités de la session de jeu et à la campagne.

Jours consécutifs d'offrandes	Modificateur au jet d'invocation
0-24	-10
25-50	-5
51-99	-3
100+	0

Jet 1d24	Résultat d'invocation de la Reine-Chatte
1 ou moins	Le destin des PJ est scellé. Pire, leur malheur engloutit tous ceux qui les entourent. Les alliés dans le champ de vision subissent un malheur apparenté à celui de l'invocateur, sans jet de sauvegarde ou test de Chance.
2-5	Le destin des PJ est scellé. Pour avoir commis le crime d'offenser la Reine-Chatte, ils risquent également la vie de leurs congénères. Les alliés dans le champ de vision doivent effectuer un test de Chance ou subir un malheur apparenté à celui de l'invocateur.
6-11	La Reine-Chatte ne daigne pas être troublée pour quelque motif que ce soit, et le PJ doit accepter le résultat initial de son test de Chance raté. Le destin du personnage s'applique, et il est le seul à blâmer.
12-16	Le malheur du PJ est différé. Le personnage réussit ce qui aurait dû échouer avec le test de Chance raté. Par contre, le PJ échouera aux 1d10 prochains tests de Chance qu'il effectuera, à moins d'entreprendre une quête au nom de la Reine-Chatte.
17-20	La Reine-Chatte daigne accorder une faveur triviale, et le PJ réussit ce qui aurait dû échouer avec le test de Chance raté. Par contre, le PJ échouera aux 1d5 prochains tests de Chance qu'il effectuera à moins de réaliser un sacrifice généreux en faveur de la Reine-Chatte. (La définition de généreux peut varier en fonction de la campagne, mais une valeur de 1000 po par DV du personnage peut servir de guide.)
21-23	Miraculeusement, la Reine-Chatte décide d'ignorer le personnage ; le test de Chance est finalement réussi.
24+	La Reine-Chatte sourit à son serviteur dévoué. Le test de Chance est réussi, et le PJ gagne 1d7 points de Chance temporaires qui peuvent être utilisés de la façon habituelle et seront autrement perdus la prochaine fois que le personnage devra effectuer un test de Chance.

ANNEXE F :
PILLARD YTHOTHIEN

Vous êtes un pillard émacié à la peau bleue, arpentant le multivers en quête de champignons ythothiens. Tout désir de nourriture, d'amour ou de pouvoir s'est effacé, telle la mémoire d'un rêve oublié. Amis, alliés et amants ne sont que de simples outils voués à être jetés quand ils ne serviront plus. Désormais, il n'y a plus qu'une quête sans fin pour la floraison, une faim qui ne pourra jamais être satisfaite.

La classe de pillard est adoptée par un PJ après que le personnage a succombé au pouvoir des champignons ythothiens. Il n'y a que cinq niveaux pour cette classe, pour refléter la dépendance de plus en plus importante aux champignons.

Une fois qu'un personnage tombe sous l'emprise de la floraison, toute progression ne peut plus se faire que dans la classe d'Ythothien. Les précédentes capacités et pouvoirs du personnage ne sont pas perdus, mais sauf intervention divine ou démoniaque, il ne peut plus progresser dans sa classe d'origine.

Les bonus à l'attaque, dés d'action et jets de sauvegarde du pillard sont cumulatifs avec ceux de la classe précédente du PJ. Pour les dés et tables de coups critiques, le personnage prend les meilleurs des deux classes.

Points de vie : Le pillard ythothien conserve ses points de vie d'origine et gagne 1d5 points de vie supplémentaires par niveau.

Armes maîtrisées : Le personnage conserve la maîtrise des armes acquises précédemment. S'il fait partie d'un équipage de pillards, le PJ apprend rapidement l'usage de l'épée longue, l'épée à deux mains, le javelot et le harpon de guerre. Le personnage n'acquiert aucune maîtrise d'armure supplémentaire.

Alignement : L'attraction pour la floraison surpasse toute considération morale ou philosophique. Les valeurs du pillard sont secondaires par rapport à son désir dévorant d'acquérir les précieux champignons. Les pillards loyaux sont souvent des commandants calculateurs, exigeant une obéissance sans faille et immédiate de leurs équipages et congénères. Les pillards neutres sont des automates sans âme, totalement indifférents au monde et au mal qu'ils infligent. Les pillards chaotiques sont des junkies désespérés au regard fou, qui sèment le tumulte et le désordre pour arriver à leurs fins.

Esclave de la floraison : Plus la survie du personnage est longue, plus l'addiction aux champignons s'intensifie. La seule issue possible est la mort.

Cette descente est représentée par le dé de floraison du personnage et la fréquence à laquelle ils doivent consommer les champignons spatiaux. Au 1er niveau, pour chaque semaine au cours de laquelle il ne consomme pas de champignon ythothien, le PJ subit des dégâts à ses caractéristiques de Force, Intelligence et Présence égaux à son dé de floraison.

La consommation d'un seul champignon suffit à ramener ses caractéristiques amoindries à leur valeur d'origine, à laquelle s'ajoute le dé de floraison pour une semaine. Après quoi, la baisse reprend.

Si l'une des caractéristiques du personnage tombe en dessous de 0 ou dépasse 24, le personnage s'effondre, mort. Il est possible de brûler de la Chance pour augmenter ou diminuer les résultats. Les tentatives de guérison divine sont sans effet, mais il est toujours possible de Récupérer le corps, comme indiqué dans les règles de base.

Au fur et à mesure de la progression du personnage, cette durée se raccourcit, et les effets positifs et négatifs des champignons s'amplifient.

La consommation de plusieurs champignons durant cette période n'entraîne aucun autre effet, si ce n'est la satisfaction du pillard. Étant donné l'accoutumance accrue du personnage, il ne profite d'aucun des pouvoirs spéciaux des champignons ythothiens.

Esprit cosmique : La consommation régulière des étranges champignons expose l'esprit des PJ pillards aux réalités multiples. Ce savoir des mondes supérieurs se traduit par des pouvoirs mentaux. Pour chaque niveau acquis, faites un jet sur la table suivante.

Table 1-1 : pouvoirs mentaux

Jet (1d14)	Pouvoirs mentaux
1	*Mur de force* (comme le sort de 1er niveau de mage).
2	*Ventriloquie* (comme le sort de 1er niveau de mage).
3	*PES* (comme le sort de 2e niveau de mage).
4	*Résistance au froid et à la chaleur* (comme le sort de 1er niveau de clerc).
5	*Bouclier magique* (comme le sort de 1er niveau de mage).
6	*Lévitation* (comme le sort de 2e niveau de mage).
7	*Transe du lotus* (comme le sort de 2e niveau de clerc).
8	*Fracassement* (comme le sort de 2e niveau de mage).
9	*Consulter les esprits* (comme le sort de 3e niveau de mage).
10	*Bourrasque* (comme le sort de 3e niveau de mage).
11	*Hâte* (comme le sort de 3e niveau de mage).
12	*Phase planaire* (comme le sort de 3e niveau de mage).
13	*Transfert* (comme le sort de 3e niveau de mage).
14	Lancez deux fois et choisissez.

Utilisez le niveau de pillard comme niveau d'incantateur. Quand un personnage active un pouvoir, lancez son dé d'action, ajoutez son NI et son modificateur de Présence.

Même si le pillard ne dispose pas de la capacité de brûlesort, un personnage avec plusieurs dés d'action peut les additionner pour en faire un seul jet de pouvoir mental.

Exemple : Ameri Beni est un guerrier de niveau 3 et un pillard de niveau 1. Il bénéficie de 1d20 d'action de sa classe précédente et de 1d3 de sa classe de pillard. En renonçant à toute autre action, il peut combiner ses deux dés d'action pour activer un pouvoir mental en lançant 1d20+1d3.

Un personnage peut continuer à activer un pouvoir mental jusqu'à ce qu'il échoue à un jet. Dans ce cas, faites un jet sur la table suivante, ajusté du modificateur de Chance du PJ :

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Table 1-2 : Échec du pouvoir

Jet (1d7)	Résultat
-1 ou moins	La tête du personnage explose suite à l'effort mental. Mort instantanée.
0	Le personnage s'effondre, inconscient, pendant 1d3 rounds. Tous les pouvoirs mentaux sont perdus pendant 1 journée.
1	Du sang coule des yeux, des oreilles et du nez du personnage. Le mentaliste subit 1d5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10. Le pouvoir concerné est perdu pour 1 journée.
2	Une vague de douleur et de désespoir s'abat sur tous les personnages situés dans un rayon de 15 m, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis : jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou 1d5 points de dégâts. Le pouvoir concerné est perdu pour 1 journée.
3	Les pensées délirantes du mentaliste sont rendues visibles dans une hallucination partagée qui affecte toutes les créatures dans son champ de vision. L'effet est équivalent au sort *phantasme* (test d'incantation 1d30 + NI), mais les illusions ne sont pas contrôlées par l'incantateur. Le pouvoir concerné est perdu pour 1 journée.
4	Le pouvoir prend effet, mais pas de la manière prévue par le personnage. Le Juge décide de la version déformée du pouvoir qui se manifeste.
5-7	La tentative de manifestation du pouvoir mental épuise le PJ. Au cours des 3 prochains rounds, toutes ses actions subissent un malus de -2d.
8+	Une aura de couleur brillante enveloppe le PJ comme un halo. Si le personnage tente d'employer le même pouvoir au round suivant, il peut y ajouter le jet précédent. *Exemple : Ameri Beni tente de manifester un pouvoir et échoue avec un jet de 5. Au round suivant, il pourra jouter 5 à sa tentative de déclenchement du même pouvoir.*

Comme ces pouvoirs sont mentaux et non magiques, les pillards ne subissent pas de corruption et n'appliquent pas d'effets de magie mercurielle.

Dé d'action : Un Ythothien bénéficie d'un deuxième dé d'action au 1er niveau. Il s'ajoute à tous dé(s) d'action de sa classe d'origine. Les Ythothiens ne peuvent utiliser ce dé que pour activer leurs pouvoirs mentaux.

Table 1-3 : Pillard dimensionnel

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé / Table critique	Dé d'action	Durée de floraison / Dé	Réf	Vig	Vol
1	+1	1d8/I	1d5	1 semaine / d3	+0	+0	+1
2	+2	1d10/I	1d7	6 jours / d5	+1	+0	+1
3	+3	1d12/I	1d10	5 jours / d7	+1	+0	+2
4	+4	1d14/I	1d14	3 jours / d10	+1	+1	+2
5	+5	1d16/I	1d16	2 jours / d14	+2	+1	+2

CONSEILS DE LECTURE :

Burroughs, William S. : *Junky ; Le Festin nu ;* la trilogie « Nova »

Crowley, Aleister : *Journal d'un drogué*

DeQuincey, Thomas : *Confessions d'un mangeur d'opium anglais*

Moorcock, Michael : Le Cycle d'Elric (surtout les trois premiers tomes)

LA DIASPORA DES ORMS FUNESTES

Les vers sont en phase d'ascension. L'âge des kiths est terminé.

– Autolecture divinatoire de ses propres intestins par Sorloth l'Haruspex

Les sages nous ont montré que la Planètre pourpre est submergée par les bandes guerrières, chacune luttant pour la suprématie. Mais ce qui semble être un combat sans fin n'est dû qu'à une perception limitée de notre observation. Sur une échelle de temps plus vaste (calculée en milliards d'années plutôt qu'en siècles), il existe bel et bien une fin, une fin de toute vie dans l'univers, et cette fin débutera sur la Planète Pourpre.

Cette information n'est connue que grâce au sacrifice de Sorloth d'Archbridge, qui a eu la vision de notre fin collective à travers l'inspection de ses propres entrailles. Craignant que sa prophétie n'inspire des sectes apocalyptiques vénérant le Ver, il fut décidé que la prédiction d'un Sorloth mourant ne serait portée que par un seul émissaire. Et c'est ainsi que les derniers apôtres de Sorloth se sont emmurés avec lui dans la tombe de l'Haruspex, tandis que leur ambassadeur désigné a été envoyé à Punjar pour s'installer dans la Cité des Dieux.

De cette manière, la prophétie s'est transmise à travers les âges, de messager à messager, pour finalement parvenir jusqu'à vous.

Le contenu des recherches de Sorloth n'a été partagé avec personne, pas même les sages savants dictant leurs augures aux scribes de la Planète Pourpre. La question qui se pose à vous est la même que celle qui s'est posée au millier d'émissaires qui vous ont précédé. Ce que vous allez faire du savoir contenu ici est laissé à votre bon jugement.

Peut-être vaudrait-il mieux détruire ce parchemin pour pouvoir vivre dans la paix d'une sécurité illusoire jusqu'à l'approche de la fin des temps. Ou peut-être que des crieurs publics devraient clamer ce message pour le diffuser partout afin que de puissantes armées de toutes les races se lèvent pour combattre les vers. Ou peut-être faut-il simplement le passer à un autre messager et reporter la décision, comme ce fut si souvent le cas précédemment. Le choix vous appartient.

Un des mystères persistants de la Planète Pourpre est l'appétit irrépressible des orms funestes pour le jade. La prédiction de Sorloth a révélé que la forme de ver titanesque des orms n'est pas leur stade adulte, mais simplement un état de larve. Les orms cherchent le jade pour alimenter leur transformation.

La transformation de l'orm depuis son état larvaire jusqu'à son d'imago est à la fois brutale et terrifiante à observer. Son enveloppe chitineuse durcit en l'espace de 1d5 rounds, immobilisant l'orm et le faisant aisément passer pour mort. Une chaleur, s'apparentant à celle de la naissance de plusieurs soleils, émerge du ventre du ver, consumant son enveloppe externe. Les objets inflammables à proximité prennent feu, et les personnages subissent 1d5 points de dégâts de chaleur pour chaque round passé à moins de 30 m de l'orm larvaire. Au 10e round, la chaleur s'intensifie, réduisant en cendres l'enveloppe brûlée, et l'imago de l'orm se fait jour : un serpent ailé colossal, enveloppé de flammes, poussant des hurlements assourdissants et déchirants, empestant l'odeur de graisse brûlée.

Poussé par une pulsion de destruction aveugle, l'orm balaye le monde, brûlant tout sur son passage.

L'orm imago déclenche chez les autres orms qu'il rencontre une transformation identique, qui eux-mêmes réveillent alors d'autres orms, provoquant une conflagration mondiale. Les océans s'évaporent, les déserts fondent et se transforment en verre, et tout le reste est réduit à l'état de cendres et de suie.

Quand il ne reste plus rien, les orms imago partent dans l'espace entre les planètes, se répandant comme une peste interstellaire, réveillant et transformant des orms dans leur conquête du multivers.

Il est dit que la Vatya-Ibdid approche de son apothéose. Encore une poignée de pierres vertes, et sa transformation se déclenchera.

L'imago de la Vatya-Ibdid défie toute compréhension. À plus d'un kilomètre et demi de long, sa masse est telle que l'armure des PJ ne sert plus à rien.

Le simple fait de se trouver à moins de 30 m de l'imago confronte les PJ à une telle chaleur qu'à chaque round, ils doivent effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou subir 1d6 points de dégâts à cause de l'intensité des flammes. En cas d'échec, les objets courants prennent feu ou commencent à fondre, rendant armes et armures inutilisables. Les sorts offrant une protection à la chaleur sont rapidement épuisés (réduisez la durée des tours en rounds ; si elle se mesure déjà en rounds, réduisez-la de moitié).

La Vayta-Ibdid met plus en danger les PJ sans le savoir qu'elle ne les attaque réellement. À chaque round, faites faire un test de Chance DD 25 au PJ avec le score de Chance le plus faible. Si le test réussit, les PJ ne sont pas attaqués à ce round. Mais s'il échoue, lancez 1d12 sur la table suivante. Relancez une fois supplémentaire par tranche de 5 points d'échec du jet.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

Exemple : Sandor fait 24 sur son test de Chance, une différence de 1, offrant une attaque à la Vatya-Ibdid. Au round suivant, il ne fait que 13, soit une différence de 12, ce qui offre deux attaques à l'orm. S'il avait fait 10, l'orm aurait pu faire trois attaques.

1d12	**Attaque**
1	Les dieux protègent les PJ. Pas d'attaque.
2-4	Le battement des ailes gigantesques déclenche un maelstrom de chaleur et de flammes en direction des PJ, qui doivent tous effectuer un jet de sauvegarde DD 20 ou subir 1d16 points de dégâts. Les objets inflammables sont incinérés, les métaux non magiques sont réduits à l'état de liquide fondu.
5	La Vatya-Ibdid hurle sa haine éternelle de tous les êtres vivants ; jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour ne pas devenir sourd et aveugle pendant 1d5 rounds à cause d'écoulements sanglants des yeux et des oreilles.
6	La queue de l'orm frappe le sol. Les PJ en contact avec la terre et situés à moins de 30 m de l'impact doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour garder l'équilibre, et un nuage de poussière brouille toute vision jusqu'à la fin du prochain round. Ceux qui échouent en faisant 1, 2 ou 3 à leur jet tombent dans une crevasse créée par l'impact, dégringolant d'environ 10 m et s'écrasant sur des débris rocheux pour 3d6 points de dégâts.
7-9	L'orm balaye un PJ. Jet de sauvegarde de Réflexes DD 20 pour esquiver ou 10d6+20 points de dégâts alors que le PJ est projeté à 30 m dans les airs avant de s'écraser au sol.
10	La Vatya-Ibdid exhale un cône de flammes en direction des PJ. Le cône fait 6 m de large à sa base, s'étire sur 150 m et fait 30 m de large à son extrémité. Les personnages pris dans le cône subissent 2d24 points de dégâts (jet de sauvegarde DD 15 pour réduire les dégâts de moitié).
11-12	L'orm mord un groupe de PJ, visant tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 m (jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour esquiver). Ceux qui échouent sont engloutis et commencent à subir des dégâts à chaque round : 1d20 points de dégâts de chaleur, plus 1d16 points de dégâts de constriction. Les PJ peuvent se libérer en effectuant au moins 50 points de dégâts tranchants.

Trésor : Les orms funestes ne transportent pas de richesses, mais si les PJ réussissent par miracle à entraver la propagation des vers imago, toutes les divinités célestes leur sont redevables. Chaque PJ reçoit un bonus de +3 en Chance et 5 points supplémentaires à répartir dans au moins 2 caractéristiques, et enfin, 1 souhait.

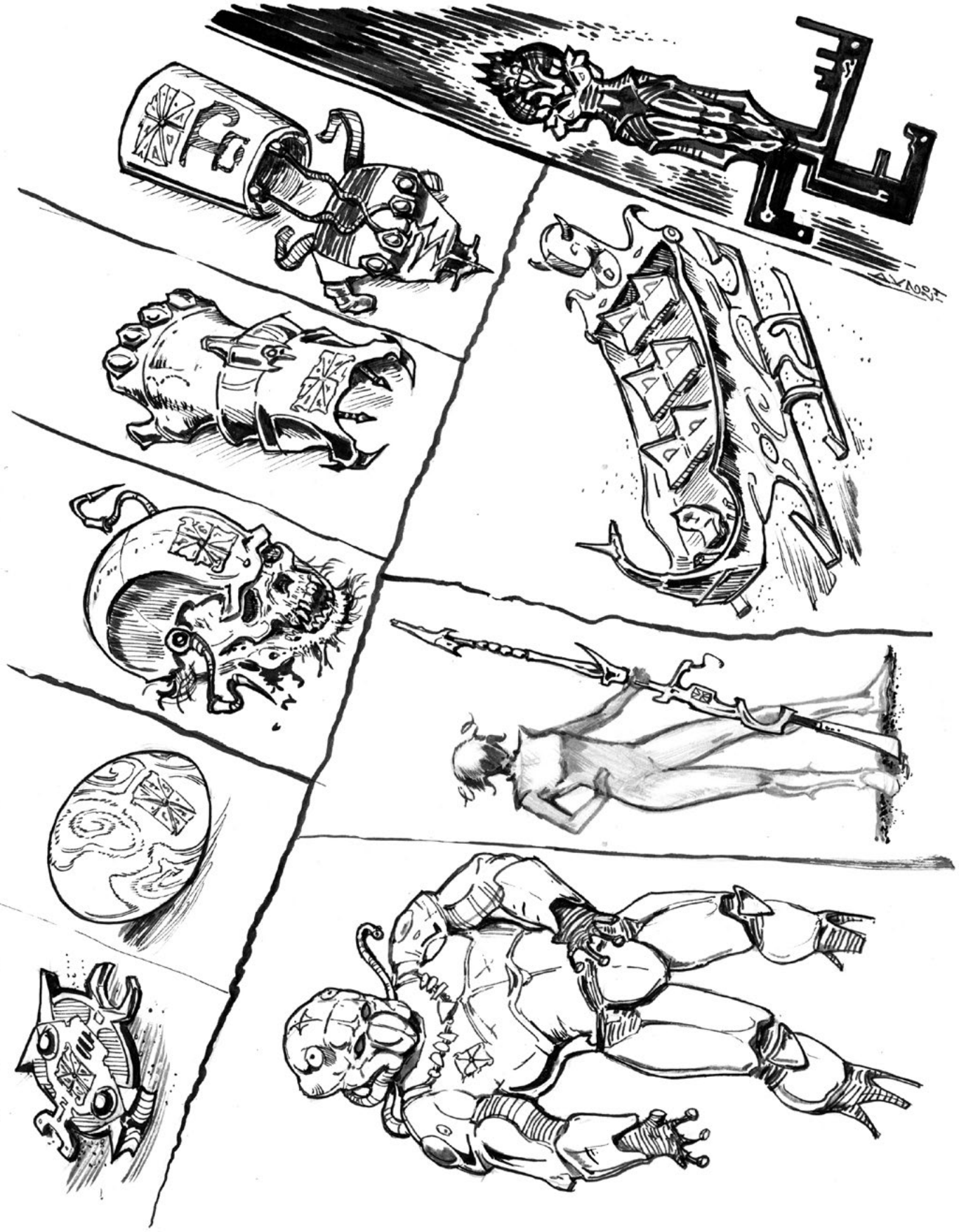
Orm funeste, imago : Init +10 ; Att voir texte ; CA 25 ; DV 40d24 ; PV 750 ; Mvt 450 m ; Act 2d12 (voir ci-dessus) ; AS Immunisé aux coups critiques de taille normale et aux dégâts du feu, aura de flammes ; JS Vig +30, Réf -20, Vol +25 ; AL C.

Annexes de la Planète Pourpre

Ressources supplémentaires pour votre campagne sur la Planète Pourpre.

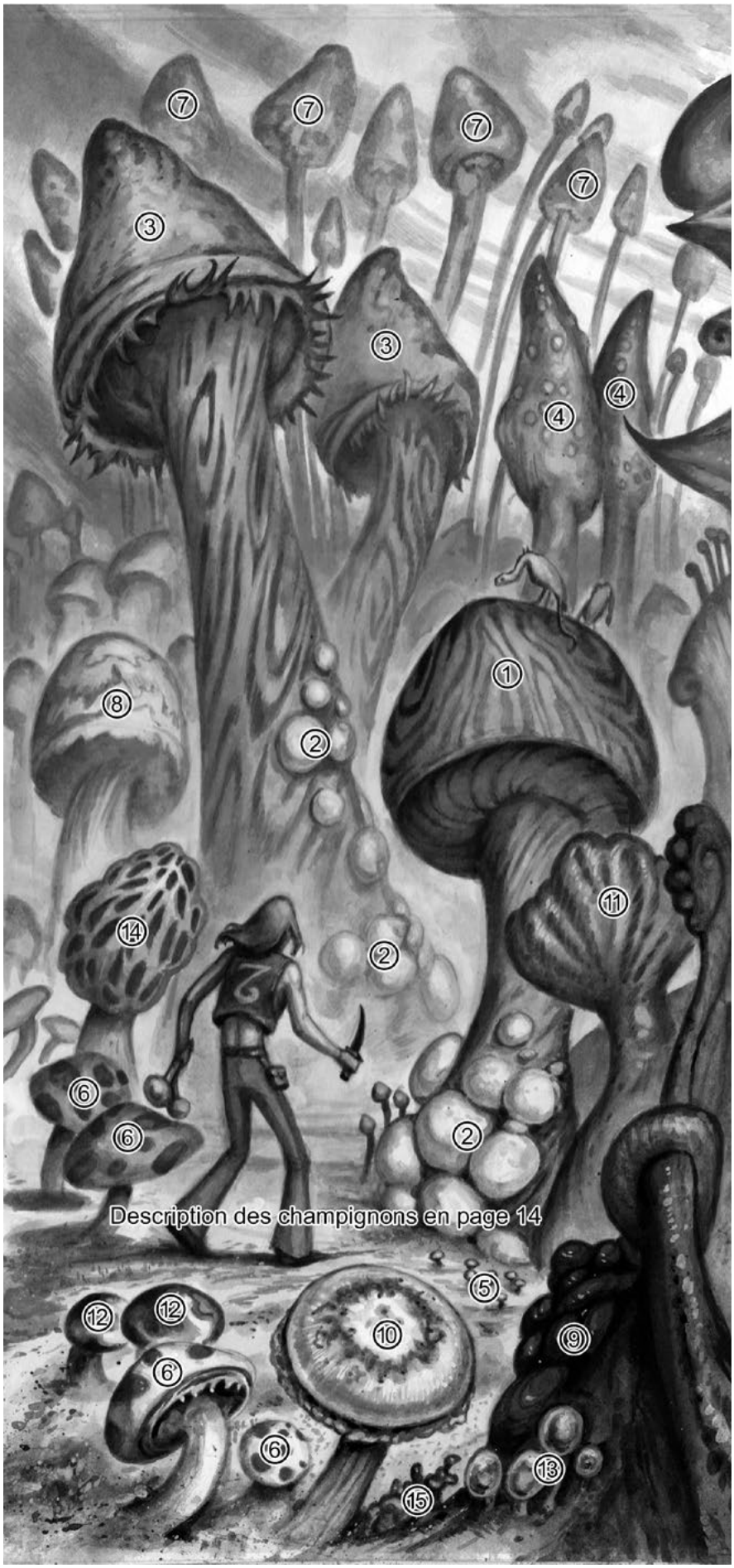
Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/43631 1/1713121

Gribb
Orm funeste
Kith
Streklion
Kith
Kith



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

APRÈS UNE PETITE DISPUTE...
ELLE PLEURE OU QUOI ?
EST-CE QU'ON A ESSAYÉ DE...
JE CROIS QU'ELLE INCANTE...
$&#*!
SHANA! ATTENDS!
SNA!
$&#*'N CA*%!
CA*%!
LES AVENTURES DE LA BANDE CONTINUENT DANS SCC#18!



Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

GÉNÉRATEUR DE HORDE KITH

Texte : Harley Stroh Éditeur : Brian Gilkison

Les hordes de kiths diffèrent beaucoup selon la ruse de leurs chefs, le patronage de leur Haut-Maître et l'issue capricieuse des batailles. Et bien que certaines traditions martiales, cérémonies, jours sacrés puissent englober l'ensemble d'une maison, chaque horde engendre une culture qui est propre aux kiths qui servent sous sa bannière sanglante. Cette culture est une source d'immense fierté et permet à la horde de clamer sa supériorité (réelle ou imaginaire) sur les autres hordes.

Les Juges sont encouragés à utiliser les tables suivantes comme des recommandations pour créer des hordes uniques, mais dans tous les cas, ils ne doivent pas hésiter à faire appel à leur propre créativité et inspiration. Que la horde connaisse ses derniers instants après des siècles de campagnes ou vienne d'être fraîchement créée à partir des survivants d'un massacre sanglant, son héritage est une histoire qui se déploie bataille après bataille sous le soleil délétère.

La horde…

1d7	Résultat
1	Récupère d'une terrible défaite (tous les kiths n'ont plus qu'entre la moitié et un tiers de leurs points de vie)
2	Est en fin de course (il ne reste plus que quelques vieux et fiers champions)
3	Est constituée de vétérans au sommet de leurs capacités (tous les kiths ont +1 DV et disposent d'un excellent équipement)
4	Vient d'être levée (tous les kiths sont en pleine forme mais armés d'armes en pierre et ne disposant quasiment d'aucune armure)
5	Est composée de rebelles ayant fui leur ancienne maison
6	Est négligée par son Haut-Maître (moral bas et manque de loyauté envers sa maison)
7	Rentre triomphante d'une bataille (tous les kiths ont les trois quarts de leurs points de vie mais sont chargés de richesses, de matériel pillé et d'ennemis captifs)

Sa bannière est composée de…

1d6	Résultat
1	Peaux d'ennemis tués
2	La cuirasse à pointes d'un streklion
3	La peau d'un orm gigantesque
4	Plaques de métal cabossées et attachées par des chaînes
5	Soie ancienne
6	Une nappe : lancez 1d4 (1) de flammes vivantes (2) d'obscurité d'un noir d'encre (3) de fumée tourbillonnante (4) de lumière verte… invoquées magiquement

Son commandant est…

1d16	Résultat
1	Un gringalet pleurnichard qui se maintient au pouvoir par des ruses et des stratagèmes désespérés
2	Un seigneur de guerre brutal, enclin à la cruauté et à la violence
3	Un stratège retors et calculateur guettant la trahison à chaque instant
4	Un kith géant, dont l'imposante stature et la musculature puissante dissimulent un esprit brillant
5	Une marionnette sans âme suivant les ordres d'une vieille sorcière accompagnant la horde
6	Un kith incompétent, promu au-delà de ses capacités et de son expérience
7	Un revenant immortel décomposé, maintenu en vie par une sorcellerie impie
8	L'incarnation magique des yeux et des oreilles du Haut-Maître de la maison
9	Complètement cinglé et imprévisible
10	Secrètement sous la domination absolue d'un puissant artefact
11	Un guerrier compétent mais un chef inepte
12	Un vieux stratège roublard, capable d'anticiper toutes les manœuvres de ses ennemis
13	Obsédé par sa quête d'une mort glorieuse au combat
14	Secrètement à la recherche d'un moyen de trahir son Haut-Maître
15	Un mage venu du monde des PJ, déguisé
16	Un fanatique religieux, totalement convaincu de sa propre divinité

Sa bannière est ornée… (Lancez autant de fois que nécessaire selon l'inspiration)

1d14	Résultat
1	De guirlandes d'oreilles ensanglantées
2	De crânes blanchis enfilés comme des perles sur une épaisse corde tressée
3	De prisonniers (ou leurs cadavres) suspendus dans des cages de fer rouillées
4	D'une peau en loques de streklion tatouée du sceau de la horde
5	Du crâne massif d'un orm funeste transformé en brasero ardent
6	D'un kith crucifié, hurlant sa haine aux ennemis de la horde
7	De crânes de gribbs sculptés qui sifflent et gémissent sous l'effet du vent
8	De petites bannières cousues de hordes vaincues
9	De marmites en argile crachant des volutes de fumée épaisses et tourbillonnantes
10	D'un cercle de tambours découpés à partir de pieds de champignons géants
11	De bannières rustiques cousues de symboles arcaniques
12	De morceaux de métal brûlé qui carrillonnent comme des cloches lugubres
13	D'une grande plateforme pour le chef de la horde
14	D'armes pillées de hordes vaincues

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

UN SITE INTÉRESSANT : L'ÉPAVE ROUILLÉE

Texte : Michael Curtis Éditeur : Brian Gilkison

Le site qui est décrit ci-dessous peut être situé dans n'importe quel hexagone sur la carte de la Planète Pourpre, mais est particulièrement approprié dans la zone des Désolations ou des Collines Déchiquetées. Le Juge peut lire ou résumer ce qui suit quand le groupe traverse l'hexagone en question :

Ce que vous avez d'abord pris pour une colline basse se révèle être un énorme objet manufacturé. Un grand ensemble métallique endommagé, érodé par les tourbillons de poussière et les rayons impitoyables du soleil délétère, est à moitié enterré sous terre. L'enveloppe métallique extérieure de l'objet est rouillée et marquée, avec de grandes fissures à sa surface. En observant de plus près, il semble que ce tas de ferraille devait autrefois faire office de moyen de transport ; une gigantesque machine sur chenilles, ou peut-être même un engin volant. Mais le temps et l'usure l'ont clairement immobilisée. Pour autant, la partie visible de l'intérieur sombre que l'on peut apercevoir à travers un trou découpé dans ses flancs semble vous inviter à vous réfugier à l'intérieur de cette carcasse pour vous protéger du rude climat de la planète…

Le Juge peut déterminer ce qui se trouve à l'intérieur de la carcasse rouillée en lançant 1d10, ajusté du modificateur de Chance du personnage avec le score de Chance le plus faible et en consultant les tables suivantes :

Jet	Contenu de l'épave rouillée
1 ou moins	Vide et apparemment sans danger, mais le vieux moteur endommagé de la carcasse émet des rayons invisibles et mortels pour toute vie organique. À chaque heure (ou partie d'heure entamée) où un être vivant reste à l'intérieur, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde DD 15 ou subir 1d6 points de dégâts d'Endurance. Les sorts *détection de la magie, détection du mal, détection de l'invisible* et *sens de mage* permettent de percevoir les rayons mortels qui emplissent l'intérieur de la carcasse.
2-3	Une horde kith s'est emparée de l'épave pour en faire son campement. Il y a 14 pillards kiths et 2 champions kiths à l'intérieur (voir la table *Traits des kiths* en page 9 pour déterminer leurs traits et leur équipement). **Pillard (14) :** Init +0 ; Att casse-tête de pierre +2 corps à corps (1d3+2) ou lance de pierre +0 distance (1d7+2) ; Crit d6/III ; CA 11 ; DV 1d12+2 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1 ; AL Variable. **Champion (2) :** Init +2 ; Att casse-tête de fer +4 corps à corps (1d4+4) ou lance +0 distance (1d8+4) ; Crit d8/III ; CA 13 ; DV 3d12+6 ; PV 24 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : 25 % de chances d'avoir une torche à plasma (+4 corps à corps, 1d12 points de dégâts) avec 1d5 charges ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +0 ; AL Variable.
4-5	Un troupeau de 2d8 streklions ont fait de l'ancien véhicule leur repaire. Ils ne font aucun test de moral tant qu'ils défendent leur foyer. S'ils sont vaincus et qu'on fouille leur antre, une pièce d'équipement utile est découverte au milieu des restes de repas du troupeau. Utilisez la table du Nid de gribbs (zone 1-1) en page 23 pour déterminer cette pièce d'équipement. **Streklion :** Init +3 ; Att griffes +3 corps à corps (1d6) ou morsure +0 corps à corps (1d10) ; Crit d6/M ; CA 15 ; DV 3d12 ; PV 20 chacun ; Mvt 18 m ou bond 13,5 m ; Act 1d20 ; AS : aiguilles (les adversaires qui attaquent au corps à corps avec des épées longues ou des armes plus courtes doivent effectuer un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 ou s'empaler pour 1d3 points de dégâts ; les PJ en armure de plates ou armures en argent sont immunisés) ; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1 ; AL Variable.
6-7	L'intérieur rempli de sable et de poussière de l'épave abrite un nid d'hutarraks en hibernation (voir page 98 du *Bestiaire de la Planète Pourpre*). À moins que le sable et la poussière ne soient enlevés, la nuée d'hutarraks se réveille lentement, stimulée par la chaleur et l'odeur du sang des PJ, émergeant 1d4+1 heures après l'entrée du groupe dans l'épave. Cela garantit un réveil brutal pour les PJ au moment où la nuée d'hutarraks les submerge ! Évidemment, nettoyer le sable et la poussière réveille également la nuée, mais au moins, le groupe ne sera pas endormi quand il se fera attaquer. **Horde d'hutarraks :** Init +3 ; Att morsure de la horde +0 corps à corps (1d3) ; Crit d6/M ; CA 14 ; DV 5d8 ; PV 24 ; Mvt 12 m ; Act 1d20 ; AS : mord toutes les cibles dans une zone carrée de 3 m de côté, dégâts reçus réduits de moitié sauf pour les attaques de zone ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +0 ; AL N. Si la horde est vaincue, une relique des anciens est découverte sous le sable et la poussière à l'endroit où elle a émergé. Faites un jet pour déterminer son type et ses caractéristiques de la façon habituelle.
8	Vous découvrez les restes squelettiques d'un kith mort qui a rampé à l'intérieur avant de mourir de ses blessures. Faites trois jets sur la table de Traits des kiths page 9 pour déterminer l'équipement qui est encore attaché par des cordes de peau pourries à ses ossements.
9	Une relique des anciens se trouve à l'intérieur. Faites un jet pour déterminer son type et ses caractéristiques de la façon habituelle. La carcasse est par ailleurs inoccupée.
10+	L'épave est vide ! Et encore mieux, en fouillant bien, le groupe trouve des blocs d'une substance cireuse et brillante avec une légère odeur florale enveloppés dans des sortes de parchemins, ainsi que des cylindres de verre bouchés et remplis de liquide. Les blocs sont des rations toujours comestibles malgré le passage des siècles, et les cylindres contiennent une eau au goût alcalin. Ces réserves suffisent à nourrir 2d4 PJ pendant 2d6 jours.

VARIANTES DE PIERRES VERTES

Texte : Harley Stroh Éditeur : Brian Gilkison

Énormes sources de puissance arcanique, les pierres vertes et leurs éclats sont très recherchés par les incantateurs de tous les mondes connus. Pour autant, toutes ne sont pas identiques; certaines disposent de qualités et de pouvoirs qui sont propres aux conditions uniques dans lesquelles elles se sont formées.

Il va sans dire que ces pierres anormales sont excessivement rares. Des sages ambitieux, des rois-philosophes sournois et des sorciers rivaux sont prêts à tout pour acquérir ces pierres. Les groupes qui possèdent une pierre anormale légendaire feraient bien de ne pas le crier sur tous les toits, même si ceux qui veulent attirer des rivaux dans des pièges ne pourraient pas rêver d'un meilleur appât.

Pierre noire : Le lac de la Mort, à l'est des Sommets des Ancêtres, est un véritable anathème à la vie. Mais des explorateurs suffisamment audacieux pour fouiller les rives opposées du lac, là où les eaux saumâtres s'élèvent jusqu'au pied des montagnes, pourraient avoir la chance de trouver des éclats de pierre noire.

Ces pierres vertes mutantes se forment lorsque les bulles de gaz du lac éclatent. Plus lourdes que l'air, les vapeurs se déversent dans les zones de dépression, y compris les cavernes d'orms, où elles s'accumulent et saturent les cristaux. Suite à l'exposition répétée, les cristaux développent des incrustations noires, d'où leur nom de pierres noires. (Mais malheur aux explorateurs qui se retrouvent pris dans une caverne d'orm au moment où le lac rejette son souffle mortel !)

Quand une pierre noire est drainée, elle est réduite en cendres, libérant une puissante vague entropique. Tous les personnages situés à moins de 3 m de l'éclat doivent effectuer un jet de sauvegarde de vigueur DD 20 ou subir 1d24 points de dégâts d'Endurance, tuant ceux qui se retrouvent à 0 ou moins. Les survivants récupèrent l'Endurance perdue en 1d4 rounds.

Si le personnage réussit son jet, il s'aperçoit que son corps a été purgé de toute corruption. Pour chaque point du jet au-delà du DD, le personnage guérit ou perd une corruption. Ainsi, un personnage avec un résultat de 22 à son jet de sauvegarde de Vigueur se débarrasse de deux corruptions.

Pierre des ancêtres : Uniquement trouvables dans les cavernes d'orms les plus hautes près des Sommets des Ancêtres sur le toit du monde, ces pierres vertes possèdent une pureté et une transparence remarquable.

Ces pierres sont particulièrement adaptées à la cristallomancie. En effet, tout personnage avec suffisamment de volonté peut les utiliser comme boule de cristal et observer des lieux et des ennemis distants. Les personnages peuvent voir un endroit qu'ils ont déjà vu ou dont ils possèdent des références (ils peuvent, par exemple, voir une créature dont ils ont une boucle de cheveux). Cela demande une énorme force de personnalité et un gros effort de concentration, nécessitant un jet de sauvegarde de Volonté DD 17 (les elfes et les magiciens peuvent le remplacer par un test d'incantation). Mais s'il est réussi, le personnage peut voir

à travers le cristal pendant 1d6 rounds. L'effort mental généré par cette action est épuisant. Chaque tentative supplémentaire au cours de la même journée augmente le DD de +2.

En cas d'échec, il y a 1 chance sur 12 qu'une entité maléfique tente d'attirer l'observateur à travers le cristal dans son antre tout en haut des Sommets des Ancêtres. Le dé d'échec diminue après chaque échec, ce qui fait qu'au deuxième échec, le dé diminue pour devenir 1d10 puis 1d8 et ainsi de suite, revenant uniquement au point de départ quand le personnage fait un 1 et qu'il doit alors se confronter à un antique démon des glaces.

Démon des glaces : Init +4; Att poing d'éclat +9 corps à corps (1d10+4 plus 1d6 d'Endurance provisoire); Crit d10/DN; CA 20; DV 10d12 (PV 59); Mvt 10 m; Act 2d20; AS drain de 1d10 PX en cas de coup critique, infravision, immunisé aux armes +2 ou inférieures et aux attaques naturelles des créatures de moins de 5 DV, dégâts du feu, du froid, d'acide, d'électricité et du gaz réduits de moitié; JS Vig +7, Réf +11, Vol +7; AL C.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121

DÉS DU DESTIN KITHS

Texte : Harley Stroh Éditeur : Brian Gilkison

À la veille d'une bataille, les guerriers kiths se jettent dans des parties de dés macabres mettant en jeu leurs possessions. Ils se rassemblent autour de feux grésillants avec des dés en os sculptés et décident, s'ils venaient à mourir sur le champ de bataille, de qui recevra leurs armes, leurs armures, leur bétail de guerre et leurs vêtements.

Mais il arrive que le massacre soit total, ne laissant aucun survivant pour ramasser les restes sanglants, à l'exception de quelques gribbs recouverts de charogne.

Et dans certains cas très rares, ces derniers instants de la vie d'un kith emplis de rage imprègnent leurs dés du destin d'une puissance sombre et sinistre.

Dés du destin communs : Avant une bataille importante, les kiths ressentent un besoin pressant de faire des parties de dés pour leurs possessions et celles de leurs alliés. Certains sages suggèrent que l'acte de se confronter à leur malheur soulage leur peur à l'aube du combat, tandis que d'autres soutiennent que le rituel est juste l'aboutissement d'un moyen permettant d'éviter des luttes intestines à la suite d'un conflit. Le kith demande à ses alliés de garantir que le résultat des dés sera appliqué, allant même jusqu'à accuser ceux qui renient les accords de leurs camarades tombés au combat de trahir l'honneur des kiths, accusation qui ne peut qu'être lavée dans le sang.

Ceux qui refusent de faire une partie avec eux sont encore plus méprisables. Ne sont-ils pas de vrais compagnons ? Sont-ils terrifiés à l'idée de la mort ? Ou ne respectent-ils tout simplement pas les kiths ? Quelle que soit la cause, ils ne sont clairement pas dignes de la loyauté des kiths.

Dés du destin imprégnés : Les dés qui ont absorbé la rage mourante d'une horde massacrée sont une ressource très puissante mais aussi une source de catastrophe potentielle.

Quand ils sont découverts, que ce soit après un massacre ou dans les sables mouvants des Désolations, lancez 1d5 pour déterminer le dé de départ : (1) 1d3 (2) 1d4 (3) 1d5 (4) 1d7 (5) 1d12.

Avant une bataille (et seulement avant une bataille), le possesseur du dé peut décider de lancer le dé du destin et doit se conformer à son résultat. Si le résultat est inférieur à son score de Chance, il reçoit un nombre de points de Chance équivalent au résultat du dé qu'il peut utiliser au cours de la bataille. Les points non utilisés à la fin du combat sont perdus. À chaque fois qu'un dé est utilisé, il augmente d'un rang sur la chaîne de dés jusqu'au d30.

Une fois lancé, le dé du destin est lié au PJ. Même si le personnage donne le dé ou qu'il est volé, il ne fonctionne que pour le personnage auquel il est attaché.

Si le jet du dé est supérieur à la Chance du personnage, c'est le Juge qui reçoit ces points pour les utiliser à sa guise contre le PJ, et le dé passe au Juge. Le Juge peut alors décider si et quand il l'utilise, toujours en le lançant sous la Chance du personnage. Comme précédemment, si le jet est inférieur ou égal à la Chance du personnage, le dé revient à celui-ci et ainsi de suite, toujours en augmentant de taille à chaque fois qu'il est utilisé.

Quand il atteint la forme du d30, le dé du destin est à son apogée. Si, pour ce jet final, le personnage réussit à faire un jet sous sa Chance, il échappe à son destin funeste. À la fin de la bataille, le dé du destin imprégné se brise, et le personnage reçoit un bonus de +1d3 points à la caractéristique de son choix.

Si, par contre, le jet est supérieur à la Chance du personnage, le malheur s'abat sur lui. Aussi improbables que soient les circonstances, le PJ périt dans la bataille (aucune guérison n'est possible, même si les alliés peuvent toujours tenter de Récupérer le corps).

Exemple : Un PJ avec une Chance de 13 invoque un d12 du destin et fait 7. Le PJ dispose de 7 points de Chance à utiliser avant la fin du combat, et le dé du destin se transforme en d14. Lors de la prochaine invocation, le PJ fait 14, dépassant son total de Chance. Le Juge dispose de 14 points à utiliser contre le PJ, le dé devient un d16, et comme le jet est raté, il passe entre les mains du Juge. Le Juge l'invoque plus tard et fait 15, à nouveau au-dessus de la Chance du personnage. Il dispose donc de 15 points à dépenser contre lui et il conserve le dé, qui est désormais un d20. Mais pour le jet suivant, le Juge fait 5, donc sous la Chance du PJ ! Le personnage dispose de 5 points de Chance à utiliser, le dé devenant un d24 et revenant en sa possession.

Plus tard, lors d'un combat désespéré contre un champion kith, le PJ invoque son dernier dé du destin, un d30, et fait un 14 ! Le Juge reçoit les 14 points à utiliser contre le PJ. Ce dernier survit néanmoins mais, après avoir remporté l'affrontement, est finalement frappé mortellement au cœur par le kith agonisant.

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/43631/1713121

On fait partie de la bande !

La bande des aventuriers, bien sûr !
Rejoignez-nous dans les pages des aventures *Dungeon Crawl Classics*. Indépendantes, inédites, adaptables à tout univers et inspirées par l'annexe N. Plus d'infos sur www.akileos.com et www.goodman-games.com

GOODMAN GAMES

AKILEOS

DCC JDR

Thomas Riviere - thomas.riviere@hei.fr - 20250118/671/436311/1713121